

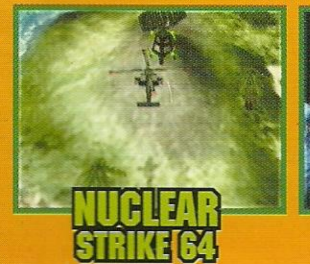
Pokémon gold & silver

UM MONTE DE NOVIDADES NA NOVA AVENTURA DAS CRIATURAS

NINTENDO 64

MARIO PARTY 2

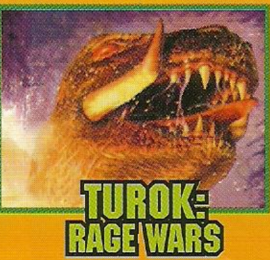
É HORA DE CHAMAR TODOS OS SEUS AMIGOS PARA A DIVERSÃO



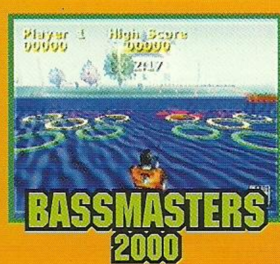
NUCLEAR STRIKE 64



SPACE INVADERS



TUROK: RAGE WARS



BASSMASTERS 2000



Nº 18
ISSN 1516-1892
R$ 4,90
00018
9 771516 189008



Leo Burnett

.NINTENDO.COM.BR

lançamentos, desafios, recordes, promoções, Fórum, enfim uma verdadeira on-line para você. Não deixe de nos visitar, agora mesmo: www.nintendo.com.br.



Editorial

Você é um maníaco por Game Boy? Deve ser porque a **NW** saiu pra fazer uma matéria com pessoas que adoram jogar o portátil e não foi fácil selecionar. Começamos a procurar e surgia um cadidato a todo momento, cada um com uma história diferente pra contar. E por que será? Porque o Game Boy é um console prático que dá pra levar pra qualquer lugar e se divertir de montão. E se você é um leitor atento já deve ter percebido que o acessório está com força total. Primeiro que está bem bonito com as cores transparentes, depois que agora é Color e ainda tem aquele monte de games bacanas saindo todos os meses. E logo vai estar saindo o Advance que promete elevar a brincadeira a níveis nunca imaginados.

E quando falamos em Game Boy não dá pra deixar de falar de Pokémon. Nesta edição você vê o mais recente lançamento das criaturas para o portátil da Nintendo. É **Pokémon Silver & Gold**, que por enquanto só existe no Japão. Mas o Pablo correu atrás, testou, viu o que tem de novo e conta tudo pra você. E pode acreditar: surpresas é o que não faltam nestes cartuchos. Tem novos Pokémon, novos acessórios e agora os bichos têm até sexo definido. Onde é que isso vai parar não dá pra dizer, mas enquanto estiver garantindo diversão pra todos os jogadores já está mais do que bom.

Outro lance bacana desta edição é o surgimento de dois jogos Multiplayer pra ninguém botar defeito: **Mario Party 2** e **Turok: Rage Wars**. Os dois são bem diferentes e proporcionam experiências legais. Em **Mario Party** há jogos novinhos em folha aos montes pra jogar com os amigos, com a família, com a namorada, enfim, com quer aparecer. **Turok: Rage Wars** é pra quem gosta de bancar o caçador implacável e acabar com dinos e monstros estranhos. Ou seja, coisas novas e boas não faltam por aqui e os próximos meses devem mesmo abalar as estruturas. A gente já está se preparando para tudo o que vem por aí. E você?

Odair Braz Junior

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Gustavo Vieira
Cleiton Campos
Renato Siqueira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Walkyria Garutti
Hilário Ribeirão Filho
Lya PYN
Leonardo Nery Protti

COLABORADORES
Ivan Cordon

FOTOS
Marco Fiootti

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: (0_ _11) 3641-1400



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone/Fax: (0_ _11) 279-9355
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos
ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

Mario Party 2 chegou na redação e quase não conseguimos parar de jogá-lo. Toda hora era um que chegava e dizia: "vamos jogar uma partidinha de **Mario Party 2**?" E assim foi o tempo inteiro, mas pelo menos deu para fazer uma matéria bem completa pra mostrar pra você todas as novidades bacanas que o game traz. Não dá pra ficar de fora!



ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0__11) 814-8844
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0__11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0__11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 - Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01534-030
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0__11) 3641-1400
Fax: (0__11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

Nosso critério de avaliação

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. Fácil, fácil.



Leo Burnett

UM HERÓI DE CARNE E MUITO POUCO OSSO.

Rayman, o herói sem pescoço, braços e pernas agora vai atacar na sua casa em "Rayman 2 The Great Escape". Uma aventura emocionante com os melhores gráficos já feitos para o Nintendo 64. Para libertar seu planeta das garras de terríveis piratas robôs, além de usar toda sua agilidade, Rayman vai precisar de mais uma mãozinha: a sua.









O ANO DAS

Continuações de grandes clássicos agitam o Nintendo 64

No cinema, as seqüências quase nunca são vistas com bons olhos. Afinal, este artifício já gerou algumas bombas históricas. Só para citar alguns exemplos: **Rocky** (a série), **Jurassic Park 2**, **Rambo 2** e **3**, **Pânico**, **O Exorcista** e outros. Para nossa sorte, nos games isso acontece de modo inverso: as continuações não param de pipocar, sempre dando continuidade a algum sucesso, e (quase) sempre são melhores que os originais.
Neste começo de ano já pintou **Mario Party 2**, que consegue ser ainda mais completo e divertido que o primeiro. O resto do ano promete mais seqüências de clássicos absolutos como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **Banjo-Kazooie**, **Pokémon**, **Turok 2: Seeds of Evil**, **Resident Evil 2** e **Pokémon Stadium**, isso sem contar games não tão populares, como **Vigilante 8**, **Top Gear Rally**, **Fighters Destiny** e **San Francisco Rush**. Veja o que será lançado de melhor no ano 2000.









Banjo-Tooie

Logo após o lançamento de **Banjo-Kazooie**, uma pergunta começou a incomodar os gamemaníacos: Mas que diabos é **Banjo-Tooie**? E a Rare respondeu: "É a seqüência oficial de **Banjo-Kazooie** que será lançada em 1999." Bom, 99 passou e nenhum sinal do dito cujo. Mas com certeza a demora vai ser recompensada! Reza a lenda que a próxima aventura de Banjo será capaz de deixar **Donkey Kong 64** no chinelo. Será?
Antes que você pergunte, a passarinha Kazooie não foi substituída por um novo personagem. O nome do game é só uma brincadeira com a palavra **Two** (dois em inglês) e o nome Kazooie. Fique tranqüilo que a parceira do Ursão também marca presença. Melhor ainda: Kazooie sai da mochila e participa mais efetivamente. A duplinha pode se separar e dá para escolher com qual deles jogar. Além disso, vários novos movimentos foram adicionados, tornando a jogabilidade mais realista. Até o curandeiro Mumbo Jumbo poderá ser controlado em certas fases. Os gráficos mantém aquele padrão Rare, com efeitos de luz bem próximos da perfeição e texturas superdefinidas. E depois de tanta encheção de bola, você deve ter ficado louco para dar uma jogadinha. Mas segure um pouco a vontade: **Banjo-Tooie** ainda não tem uma data de lançamento definida. A Rare prometeu que do meio do ano não passa.
Quando sai nos EUA: No meio do ano (sujeito a mudanças)

Pokémon Gold & Silver

Os fãs japoneses compraram dois milhões de cópias de **Pokémon Gold** e **Silver** na primeira semana de vendas. E não era para menos: os dois games chegaram trazendo um sopro de ânimo à série de maior sucesso dos últimos tempos. Novidades não faltam nesta seqüência: cem novas criaturas, novos treinadores, equipamentos, insígnias e uma estrutura de jogo melhorada. Para os fãs ardorosos, um item obrigatório. Pena que a versão em inglês vai demorar bastante para sair. Enquanto espera, dê uma olhada em nossa matéria completa sobre o game na página 26 desta edição.
Quando saiu no Japão: Novembro do ano passado
Quando sai nos EUA: Segundo semestre

Pokémon Stadium 3

Nem bem foi lançado por aqui e a Nintendo já está produzindo sua seqüência. Quem confirmou a notícia foi o mestre criador Shigeru Miyamoto. Ele disse que a produção de **Pokémon Stadium 3** já está a pleno vapor. Miyamoto-San também garantiu que este será o primeiro game da série a permitir o uso dos novos Pokémon da versão **Ouro** e **Prata**. Para quem não se lembra, o primeiro **Pokémon Stadium** (lançado só no Japão) apresentava apenas alguns dos monstrinhos. Já o segundo game, lançado no ano passado, incluia todos os 151 Pokémon. É este último que será lançado por aqui no mês que vem, batizado simplesmente de **Pokémon Stadium** (sem o 2) junto com o Transfer Pak. A produção está nos primeiros estágios, então não há nenhuma imagem ou telinha. Aguarde para o final do ano.
Quando sai no Japão: No segundo semestre
Quando sai nos EUA: Sem data definida






The Legend of Zelda: The Mask of Mujula





A Nintendo do Japão finalmente revelou o nome oficial da seqüência de **Zelda: Ocarina of Time**, que será lançada este ano no Japão – e se tudo der certo, nos EUA e aqui também. Há muito tempo chamada de **Zelda: Gaiden**, a próxima aventura de Link ganhou o nome **The Legend of Zelda: The Mask of Mujula** (A Máscara de Mujula). Até o que se sabe, Mujula será uma das muitas máscaras especiais que o herói Link poderá usar para assumir diversas formas. A Nintendo americana ainda não confirmou, mas é bem provável que este título será usado quando o game sair no mercado ocidental.

Abril é a data prevista para o lançamento do cartucho no mercado nipônico, mas é bom não contar muito com isso. Você se lembra quantas vezes **Ocarina of Time** teve a data confirmada e depois desconfirmada? Então, não espere algo diferente. Com sorte, você poderá encomendar o novo **Zelda** para o Papai Noel.

Quando sai no Japão: Abril (sujeito a mudanças)
Quando sai nos EUA: Novembro (sujeito a mudanças)

Turok 3: Shadow of Oblivion

A quarta aventura do indião nervoso no N64 já tem nome e data marcada. Após o sucesso de **Turok: Dinosaur Hunter**, **Turok 2: Seeds os Evil** e o recente **Turok: Rage Wars**, a Acclaim resolveu se garantir e investiu mais uma vez na série. **Shadow of Oblivion** (Sombra do Esquecimento, em português) é o nome pomposo daquele que promete ser o melhor game lançado pela empresa neste ano. Serão mais de vinte fases de tiro em primeira pessoa, com mais modalidades de Multiplayer e a possibildade de salvar o progresso a qualquer hora do jogo. Os gráficos serão aquela maravilha que a Acclaim sabe fazer muito bem, especialmente quando lembramos do visual dos **Turok** anteriores. Nada ainda foi revelado em relação ao enredo, novas armas ou outros detalhes, mas já dá pra esperar novidades das boas. Até o fechamento desta edição, nenhuma imagem havia sido divulgada, mas assim que elas forem liberadas, você verá aqui.

Quando sai nos EUA: Agosto/Setembro

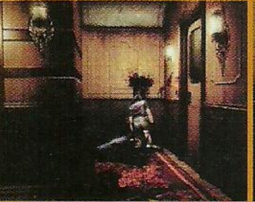
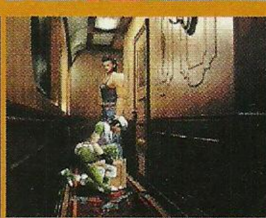
Resident Evil Zero

A Capcom finalmente acordou e está produzindo jogos para a **Big N**. Aqui está a prova viva: **Resident Evil Zero** (**Biohazard Zero**, no Japão), o primeiro game da série exclusivo para o Nintendo 64. Como o próprio nome já diz, a história se passará antes dos acontecimentos de **Resident Evil 2** e irá mostrar toda a origem da podreira que afeta Raccoon City. A equipe da Flagship, que está desenvolvendo o game, garante que este será o título mais difícil da série. Como ainda não há nenhuma data definida de lançamento, só nos resta curtir estas belas imagens.

Quando sai no Japão: Sem data definida





QUESTIOMARIO

Vamos começar mais este Questiomario corrigindo uma pequena falha técnica que rolou na edição 16. Na quinta pergunta de Pokémon Snap, cometemos um errinho de digitação: "Lapras, Vaporeon e Dratini: qual destes três Pokémon não parecem na fase The Valley". Quem participou notou que não é qual, e sim quais. Afinal, o Dratini é o único dos três que dá as caras na fase The Valley. Nós corrigimos este erro na edição passada, mas ainda teve gente que se confundiu. Para ninguém sair perdendo, estaremos considerando todas as respostas da quinta pergunta. Isso quer dizer que todo mundo acertou a quinta questão. Estamos conversados? Então o nome do vencedor sai na próxima edição! As perguntas desta vez são sobre o clássico dos clássicos do Super Nintendo: Super Mario World. Será que você ainda se lembra dele? Se não, tire a poeira de seu Super NES e detone para descobrir as cinco respostas. O prêmio é um mais do que sensacional Nintendo 64. Mande suas cartas até o dia 30 de março para o endereço abaixo e torça!

QUESTIOMARIO
SUPER MARIO WORLD

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo/SP

1. *Qual a cor do ovo de Yoshi que é encontrado na fase Star World 2?*
2. *Qual o nome do chefe do Castelo do mundo Forest of Illusion (Floresta da Ilusão)?*
3. *Quais as duas únicas casas fantasma que têm duas saídas?*
4. *Qual é o nome da única fase em que o inimigo Torpedo Ted aparece?*
5. *Qual é a cor do primeiro Switch Palace encontrado no jogo?*



Daikatana chega arrasando

Seja um samurai de respeito

Daikatana é mais um grande sucesso do PC que desembarca no Nintendo 64. Quem está cuidando da produção é a Ion Storm, uma empresa americana comandada por John Romero, ninguém mais, ninguém menos que o criador dos clássicos **Doom** e **Quake**. O game é em primeira pessoa e mostra a saga de desbravadores em busca de uma lendária espada japonesa (a Daikatana) que tem a habilidade de transportar as pessoas no tempo, além de ter poderes destrutivos fenomenais. Deve ser lançado ainda no primeiro trimestre.

Três Zeldas para o Game Boy

Um game novo a cada seis semanas

A série de três jogos **Zelda** para o Game Boy Color (**The Legend of Zelda: Tri-Force Series**) ganhou datas confirmadas de lançamento. A Nintendo lançará um novo game a cada seis semanas, começando no final do inverno (setembro) e terminando um pouco antes do Natal. Esta rapidez nos lançamentos serve para enfatizar a ligação entre os três games, já que as ações realizadas em um afetarão a história do outro. É esperar para ver como isso vai funcionar. Para os fãs de portáteis, mais uma boa notícia: o **Game Boy Advance** – o sucessor do Game Boy Color – está com data marcada para 1º de novembro deste ano nos EUA.

Rebatizando Conker

Game do esquilo é reformulado e ganha novo nome

Em 1997, a Nintendo anunciou **Conker's Quest**, um jogo de plataforma 3D para N64 no estilo de **Banjo-Kazooie**. Um ano mais tarde, o game mudou de nome: **Twelve Tales: Conker 64**. Depois de um bom tempo em silêncio e nenhuma informação nova divulgada, muitos começaram a dar o game como morto (e cancelado). Engano. Conker ressurgiu das cinzas totalmente renovado: **Conker's Bad Fur Day** é o novo nome do game. A Rare adiantou que o projeto está completamente diferente do inicial e vai surpreender até quem não ia muito com a cara do esquilo. A aparência de Conker, assim como as telinhas inéditas, serão divulgadas em breve.



Guarde a Joanna no bolso

Perfect Dark ganha versão para Game Boy e terá conexão com o N64

A Rare anunciou para junho o lançamento de **Perfect Dark** para Game Boy Color. A grande novidade é a conexão entre o jogo de Game Boy e a versão para N64 (aquela que ninguém mais agüenta esperar para ver). Graças ao Transfer Pak, será possível conectar os dois cartuchos para assim transferir dados de um para o outro. Apesar da Rare ainda não ter adiantado nem confirmado muita coisa, as possibilidades são muitas, inclusive jogar a versão do portátil na tela da televisão e transferir fases e personagens secretos de uma versão para outra. Só para você ficar esperto: a Nintendo americana confirmou que o jogo de N64 sai em 11 de abril, a de GBC em 12 de junho e o Transfer Pak em março.



FÓRUM

VOCÊ ACHA QUE BANJO-TOOIE SERÁ MELHOR QUE DONKEY KONG 64?

Veja a opinião de quem votou:

Sim, **Banjo-Tooie** deixará **DK64** no chinelo	71 %
Não, é impossível melhorar o que já é perfeito	27 %
Não tenho idéia. Só vendo para saber	2 %

Nintendo destrói em 99

Só deu a Big N na lista dos mais-mais

Confirmado: a Nintendo foi a empresa que se deu melhor no mercado americano em 1999. As vendas dos produtos Nintendo representaram 47% do comércio total de games, incluindo jogos, consoles e acessórios. Só para você ter uma idéia, dos dez títulos mais vendidos, quatro são de Game Boy e três de Nintendo 64. Não por coincidência, seis destes games são protagonizados pelos Pokémon. Confira a lista:

1º	Pokémon Azul – Game Boy/Nintendo
2º	Pokémon Vermelho – Game Boy/Nintendo
3º	Pokémon Amarelo – Game Boy/Nintendo
4º	Donkey Kong 64 – Nintendo 64/Nintendo
5º	Pokémon Pinball – Game Boy/Nintendo
6º	Pokémon Snap – Nintendo 64/Nintendo
7º	Gran Turismo – Playstation/Sony
8º	Super Smash Brothers – Nintendo 64/Nintendo
9º	Driver – Playstation/GT Interactive
10º	Spyro The Dragon – Playstation/Sony

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JANEIRO DE 2000



MARIO PARTY N64

- MARIO PARTY 2/N64
- POKéMON SILVER/GAME BOY
- POKéMON GOLD/GAME BOY
- DONKEY KONG 64/N64
- RESIDENT EVIL 2/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- JET FORCE GEMINI/N64
- BIONIC COMMANDO/GAME BOY
- NUCLEAR STRIKE/N64
- SPACE INVADERS/N64

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM DEZEMBRO DE 99

- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- DONKEY KONG 64/N64
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY
- JET FORCE GEMINI/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- BANJO-KAZOOIE/N64
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/ SUPER NES
- SHADOW MAN/N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- DOLPHIN
- PERFECT DARK/N64
- BANJO-TOOIE/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA/N64
- POKéMON STADIUM/N64
- POKéMON GOLD & SILVER/ GAME BOY
- 64 DISK DRIVE
- GAME BOY ADVANCE
- TOMB RAIDER/GAME BOY COLOR

fórum

HOJE EM DIA, QUEM É O MAIS POPULAR: MARIO OU PIKACHU?

Mande sua resposta para a redação por carta, fax ou e-mail (nworld@nintendo.com.br). O resultado desta votação aparecerá em uma edição futura.

CALENDÁRIO Nintendo 2000

NINTENDO 64

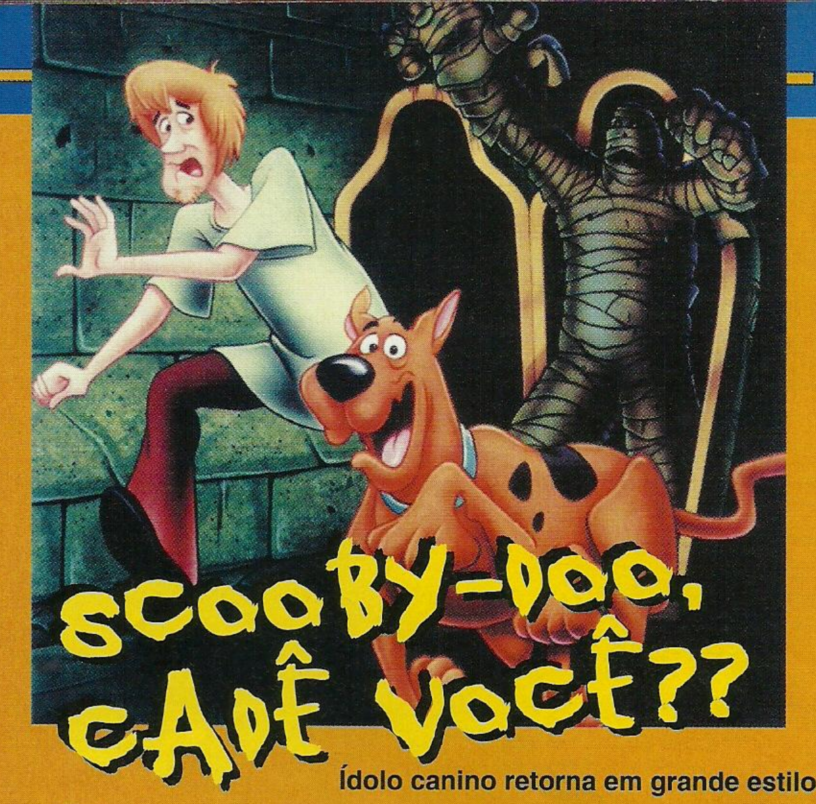
fevereiro/março
Carmageddon
ECW Hardcore Revolution
Fighter Destiny 2
Hydrothunder
NHL Blades of Steel 2000
PGA European Tour
Pokémon Stadium
Ridge Racer 64
World League Soccer 2000

abril/maio/junho
40 Winks
AirBoardin' USA
Battlezone 64
Big Mountain 2000
Blues Brothers 2000
Daikatana
Excitebike 64
Harrier 2001
International Track and Field 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000
Major League Soccer
Perfect Dark
Rat Attack!
South Park Rally
Tony Hawk's Pro Skater
Vigilante 8: Second Offense
World Title Soccer
Worms: Armageddon

segundo semestre
Aidyn Chronicles: The First Mage
Banjo-Tooie
Duck Dodgers
Kirby 64
Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
Starcraft
Taz Express
The Legend of Zelda: The Mask of Mujula

GAME BOY

fevereiro/março
All- Star Tennis '99
Blaster Master
Carmaggeddon
Castlevania II
Dragon Warrior Monsters ™
Pokémon Trading Card
Rainbow Six
Rayman
Resident Evil
Top Gear Pocket
Turok: Rage Wars
Tomb Raider



SCOOBY-DOO, CADÊ VOCÊ??

Ídolo canino retorna em grande estilo

A THQ, empresa mais conhecida por seus games de luta-livre, assinou um contrato até 2003 com a Warner Bros. Interactive para lançar games estrelados pela turma de **Scooby-Doo** – ele mesmo, o cachorrão mais simpático dos desenhos animados. Até agora, a única coisa garantida é um jogo para o Nintendo 64 no final do ano. Já dá para esperar um game bem parecido com o desenho, com muitas gracinhas, casas mal-assombradas e mistérios para resolver. Quem sabe em terceira pessoa, como um **Resident Evil** animado, só que com um monte de fantasmas!

As novas cores do N64

Seis sabores para o seu deleite



A Nintendo resolveu colocar um pouco de cor no cinzento console Nintendo 64 com o lançamento da **Série Multi Sabores**. Agora o N64 será transparente e terá seis cores diferentes. Os nomes dos modelos são bem sugestivos: Kiwi, Aniz, Tangerina, Uva, Jaboticaba e Cereja, cada um acompanhado de um Controller na cor correspondente. O lançamento destas delícias está previsto para o começo de abril por aqui. Segure o apetite!



OBA!!

Adriana é a lutadora brasileira que vai trocar sopapos com os marmanjos em **Fighter's Destiny 2**. Entre suas especialidades estão a capoeira e o samba no pé (isso sem contar seus dotes físicos avantajados). Na próxima **Nintendo World** a gente conta mais sobre este lançamento.

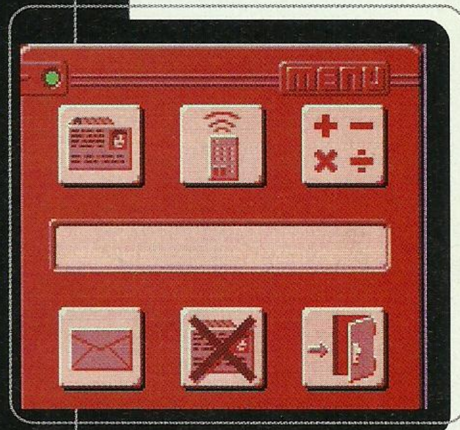
game ou agenda eletrônica?

Missão: Impossível transforma seu portátil em uma bugiganga multitarefas



Enquanto o diretor John Woo dá os toques finais em Missão: Impossível 2, o Game Boy Color ganha sua versão do primeiro MI. O jogo em si não é nenhuma maravilha, mas o cartucho traz dentro dele tudo o que um agente secreto como Ethan Hunt precisa. Bem... nem tudo, mas com uma calculadora, uma agenda eletrônica que guarda nomes, endereços, telefones e datas de aniversário já dá para quebrar o galho.

A idéia da Rebellion – a empresa que desenvolveu o cartucho – é bem legal e dá novos usos ao cada vez mais versátil Game Boy. Além de armazenar todos estes tipos de dados, é possível imprimi-los também com o uso da Game Boy Printer. Agora, se você for uma pessoa de muitos segredos, pode trocar mensagens através do sensor infravermelho com outro carinha que também tenha o cartucho. Uma outra coisa ninguém vai acreditar é que dá para transformar o GB em um controle-remoto universal. É só colocar o portátil na frente de um controle de TV, videocassete, aparelho de som ou miniparabólica e escolher as seis funções de cada um destes aparelhos que você quer que ele aprenda. É, sinal dos tempos! Logo, logo o Game Boy vai estar lavando os pratos, levando o cachorro pra passear, colocando o lixo pra fora...



OS MELHORES DO ANO NINTENDO WORLD

Chegou a hora de você eleger quais os melhores games deste ano que passou. Vote em todas as categorias abaixo e mande para a gente. Em cada uma, indicamos quatro games. Você pode escolher um deles ou qualquer outro que quiser (lançado em 1999, claro!). Escolha apenas uma alternativa em cada categoria. Recorte este cupom ou tire uma cópia, preencha com seus dados e envie para a redação. Será aceito um voto por pessoa. O resultado dos mais votados será publicado na Nintendo World do mês de Abril (número 20). Participe! Dê sua opinião!

MELHOR HISTÓRIA
- ☐ Shadow Man
- ☐ Jet Force Gemini
- ☐ Hybrid Heaven
- ☐ Resident Evil 2
- ☐ Outro. Qual?_______

MAIS INOVADOR
- ☐ Pokémon Snap
- ☐ Rocket: Robot on Wheels
- ☐ Super Smash. Bros
- ☐ Hybrid Heaven
- ☐ Outro. Qual?_______

MELHOR MULTIPLAYER
- ☐ Mario Party
- ☐ Super Smash Bros.
- ☐ Monster Truck Madness 64
- ☐ The New Tetris
- ☐ Outro. Qual?_______

MAIOR VILÃO
- ☐ Mizar (Jet Force Gemini)
- ☐ Gary Carvalho (Pokémon)
- ☐ Sebulba (Star Wars: Episódio I - Racer)
- ☐ K-Rool (Donkey Kong 64)
- ☐ Outro. Qual?_______

MELHOR HISTÓRIA
- ☐ Donkey Kong 64
- ☐ Jet Force Gemini
- ☐ Resident Evil 2
- ☐ Rayman 2: The Great Escape
- ☐ Outro. Qual?_______

MAIS INOVADOR
- ☐ Jet Force Gemini
- ☐ Donkey Kong 64
- ☐ Star Wars: Episódio I - Racer
- ☐ Super Smash Bros.
- ☐ Outro. Qual?_______

MELHOR MULTIPLAYER
- ☐ Donkey Kong
- ☐ Leon (Resident Evil 2)
- ☐ Rayman
- ☐ Duke Nukem
- ☐ Outro. Qual?_______

MAIOR VILÃO
- ☐ Pokémon Amarelo
- ☐ Pokémon Pinball
- ☐ Super Mario Bros. Deluxe
- ☐ R-Type DX
- ☐ Outro. Qual?_______

O MELHOR GAME DE 1999
(Escolha um dos games lançados este ano)

X ______________________________

O PIOR GAME DE 1999
(Escolha um dos games lançados este ano)

X ______________________________

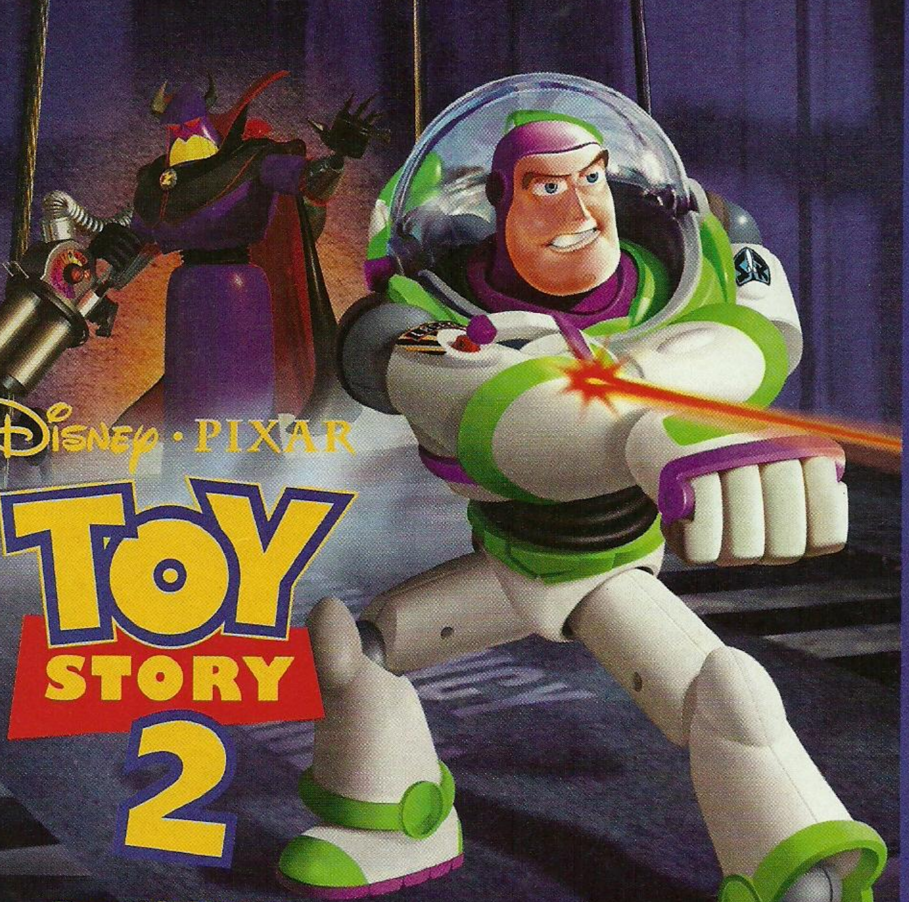
Envie seus votos para **Revista Nintendo World - Melhores de 99** *Rua Maracaí, 185 - Aclimação - CEP 01534-030 - São Paulo - SP*

Seus dados

Nome: ______________ **Idade:** ______ **Cidade:** ______________ **Estado:** ______

COMEÇOU A CONTAGEM REGRESSIVA PARA A AVENTURA!

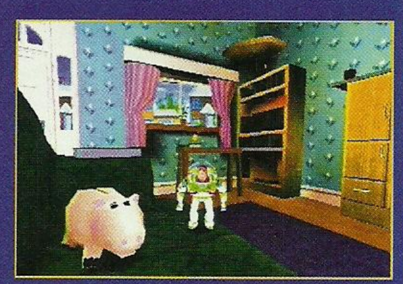
No papel do herói espacial Buzz Lightyear, você terá muito trabalho. Seu melhor amigo, Woody, foi seqüestrado por um ganancioso colecionador de brinquedos, e vai ser uma corrida contra o tempo para salvá-lo. Agora é com você... Buzz Lightyear em ação!



Buzz Lightyear em Ação!



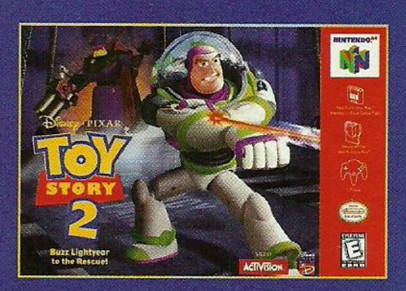
Gire, pule e dê saltos mortais em 15 coloridas fases cheias de ação.



Curta a rápida e divertida jogabilidade 3D com seus personagens favoritos do filme!



Descubra brinquedos especiais para completar suas missões, como por exemplo as bacanas botas a jato.



Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.











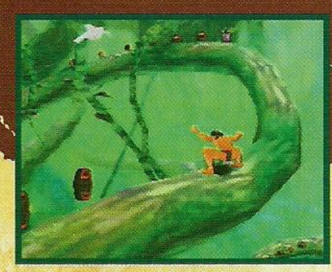






Léo Burnett

Telas de jogo do sistema Nintendo 64.



Nade com crocodilos, balance em cipós e surfe nas árvores para salvar sua família de macacos de Clayton, o caçador.

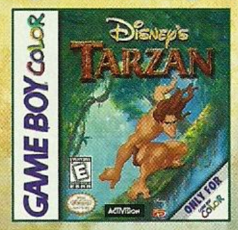


Experimente mais de uma dúzia de movimentos legais, como Tarzan Jovem, Tarzan Adulto, Jane ou Terk, o macaco amigo de Tarzan.



Explore 13 fases, além de 12 estágios de bônus, usando suas habilidades de macaco e instinto animal.

Disponível para



em fevereiro de 2000



em março de 2000

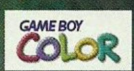
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

ACTIVISION











N-mail

Desenho de fundo: Darling Melany de Carvalho Madrid - Goiânia/GO

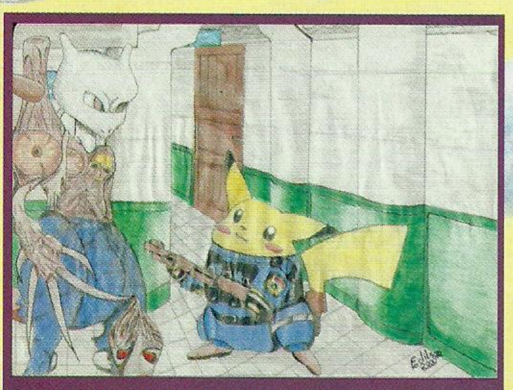
O carnaval está chegando e é hora de skindô-skindô. Tudo bem se você não curte sair na avenida, porque quem tem um N64 ou Game Boy não tem com o que se preocupar. É só colocar aquele CD que você curte e plugar seu cartucho preferido no seu console amado. Mas vamos trabalhar porque tem muitas perguntas pra responder.

A CARTA DO MÊS

Olá, galera da NW. A revista está ótima e melhorando a cada mês a olhos vistos. Tenho consoles de outras empresas e leio outras revistas de videogame, mas não dá para negar que vocês fazem a melhor revista de games do Brasil. Mas minha questão é outra: por que a Gradiente não traduz os jogos que lança no Brasil? Até agora só tivemos **South Park** e **Shadow Man**. É muito pouco, afinal a Gradiente lança vários games que claramente ficariam melhores se fossem traduzidos. Exemplos? **GoldenEye**, **Zelda 64**, **Turok 2**, **Rogue Squadron**, entre outros. Isso sem dizer que seria um excelente apelo na hora das vendas. Na verdade, não consigo entender por que não rola tradução dos jogos. Se pegarmos o exemplo do mercado de PCs no Brasil, vamos ver que eles estão se esforçando cada vez mais para que isso aconteça. Isso porque é óbvio que se um game sai traduzido vende muito mais. Seria ótimo se isso acontecesse com a Nintendo e não falo isso apenas por mim. Pelo menos eu sei um pouco de inglês e consigo me virar bem, mas tenho um irmão menor que tem dificuldades incríveis para avançar. Ou porque coloca opções erradas na tela de menu por não saber o que está escrito ou mesmo porque não sabe qual o objetivo em determinada fase. Então, gostaria imensamente que as pessoas na Gradiente e vocês da **Nintendo World** lessem esta carta com atenção e se der pra esclarecer esta questão pra mim, ficaria muito grato. Não só eu mas milhares de fãs da Nintendo. Obrigado.

Renato S. Pires
Rio de Janeiro/RJ

Esta sua dúvida é compartilhada com muitos fãs da Nintendo, Renatão. O que acontece é que não dá pra comparar um jogo de PC, onde a mídia utilizada é o CD, com um cartucho de N64. Os CDs possuem muito mais capacidade de armazenamento, daí fica mais fácil fazer o jogo com muitos idiomas disponíveis. Alguns cartuchos mais "possantes" até têm várias opções de idioma. É o caso de **Rayman 2: The Great Escape** no qual o jogador pode escolher entre inglês, alemão, francês, italiano e espanhol. "E por que não português", você pergunta? Porque, meu amigo, infelizmente nosso idioma não é um dos mais falados no mundo. Então por isso, as Softhouses não preparam de antemão os jogos com nosso idioma. E na maioria das vezes, essas empresas têm prazos muito restritos a cumprir, o que acaba dificultando um processo de tradução específico para o Brasil. Mas você pode ter certeza de que a Gradiente está trabalhando para que esse cenário mude e nós tenhamos cada vez mais jogos em português. Uma curiosidade: **South Park** e **Shadow Man** não foram os únicos títulos lançados em português pela Gradiente. Se você é um gamemaníaco das antigas, vai se lembrar de **Super Copa**, um jogo de Super NES lançado durante a Copa do Mundo de 1994 com base no game **Tony Meolla's Sidekicks Soccer**.



Edilson Alves Soares – Campo Grande/MS



Tarcísio Souza Dias – Sorocaba/SP

Dúvidas cruéis

Alô, galera da **Nintendo World.** Será que com a chegada do Dolphin o N64 vai ser abandonado, assim como aconteceu com o SNES com o lançamento do N64? Estou louco para comprar o Game Boy Color mas será que é melhor esperar o Game Boy Advance? Falou, galera. É só isso, mas agora por favor, respondam a minha pergunta. Tchau.

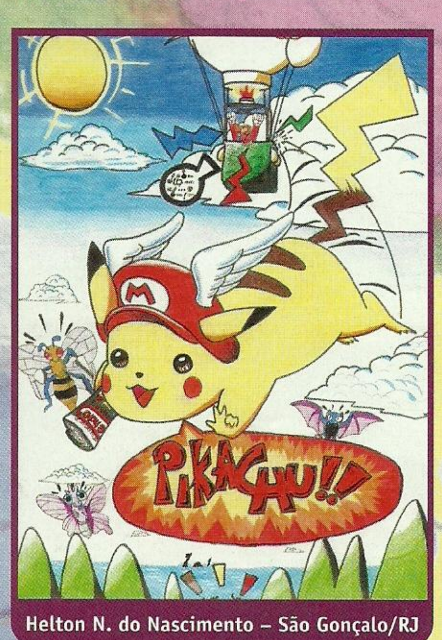
Bruno F. Rodrigues (via e-mail)
Vitória/ES

Fala, Brunão. Seguinte: o N64 ainda tem uma bela vida útil pela frente, mas com o lançamento de uma plataforma nova, é normal que a mais antiga tenha menos lançamentos gradativamente. É como computador: quando sai um novo, o mais antigo começa a perder valor. Não tem jeito isso. Mas ainda leva um bom tempo até a Nintendo parar de lançar games para o N64. O ano de 2000, por exemplo, é onde veremos alguns dos melhores jogos feitos para o sistema. O caso do Game Boy é a mesma coisa: O GB Advance é mais modernão e tal, mas ainda tem um bom tempo para ser lançado (a data prevista é 1º de novembro), enquanto que o Game Boy Color está aí cheio de jogos duca! Aí é você quem tem de decidir. É duro, nós sabemos, mas é a vida.

HOT PAINT

Cadê o Mario?
Oi, galera da **Nintendo World**! Na **NW** número 13 (edição especial de um ano) saiu uma matéria dizendo que o Mario apareceu em **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Já zerei o jogo e gostaria de saber onde ele apareceu! Beijos pra todo o pessoal daí!
Thaís (via e-mail)

O Mario aparece mesmo em **Zelda 64**, Thaís (finalmente uma garota). Ele está no castelo, num quadro afixado na parede. Só dá pra ver através de uma das janelas do lugar.



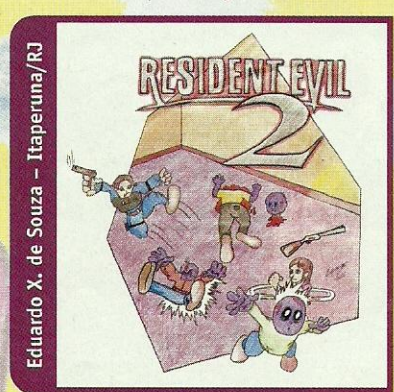
Helton N. do Nascimento – São Gonçalo/RJ

Misturança
Olá, pessoal da **NW**. Sem bancar o puxa-saco, esta revista está ótima. Agora vamos às perguntas: é verdade que o novo Game Boy rodará cartuchos do SNES com a CPU de 32 bits? Quantos polígonos o Dolphin irá processar por segundo? Por que vocês não fazem uma ficha completíssima sobre ele? Meu Controller do 64, o ícone do analógico está meio balançando como se tivesse sofrido um desgaste, queria saber se isso é normal e se tem jeito de arrumá-lo.
José Eduardo Siqueira
Assis/SP

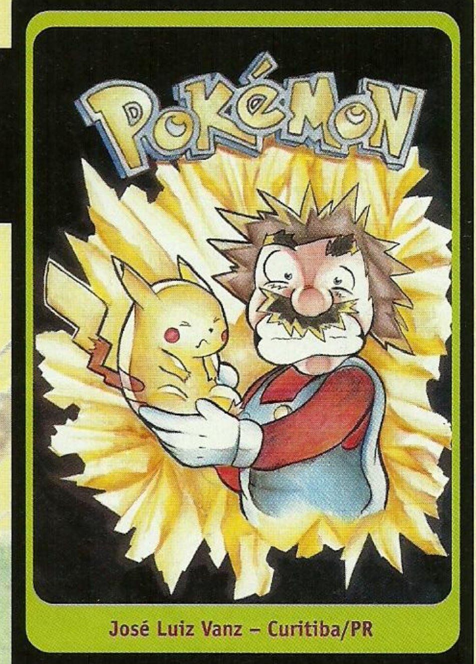
Resolveu perguntar tudo de uma vez, hein Zé? É pouco provável que o Game Boy Advance rode jogos de SNES porque a entrada de cartuchos é diferente. O que pode acontecer, a exemplo do que rola atualmente com o Game Boy Color, é os programadores aproveitarem o código dos jogos já lançados para SNES e fazerem adaptações para o Game Boy Advance utilizando o maior poder da CPU.
Não há dúvidas de que o Dolphin vai ser poderoso pra dedéu, mas até o fechamento desta edição, a Nintendo ainda não havia divulgado as especificações finais do novo console. Espera-se que ele rode por volta de vinte milhões de polígonos por segundo. É polígono que não acaba mais, mas também é pura especulação de nossa parte e não estamos considerando se com este número, todas os efeitos especiais estarão ligados. Aguarde mais um pouco pois um pronunciamento oficial estava agendado para meados de janeiro. Não deu pra entender direito sua última pergunta. O que você quis dizer com ícone? É a própria alavanca? Bom, se for é o seguinte: com o tempo e o uso excessivo, ela fica desgastada mesmo e aí o jeito é levar em uma assistência técnica para dar uma geral ou comprar outro Controller se a coisa estiver muito ruim.

Cara curioso
Caros caras da **NW**: o código do MissingNo só funciona nas versões americanas? Eu posso pegar dois Yoshis pretos e dois Yoshis brancos de uma só vez? Vocês lêem todas as cartas que chegam aí?
Fernando Chan
Jandira/SP

E aí Fernando? Por acaso, você é primo do Jackie Chan? Vamos às suas respostas: testamos o MissingNo apenas nos cartuchos americanos, mas teoricamente este truque pode funcionar sim nos Carts japoneses, já que isso envolve apenas ações feitas durante o jogo e não uma espécie de senha a ser inserida. Quanto aos Yoshis (presumindo que você esteja falando de **Yoshi's Story**, já que o dinossauro não deu as caras nos cartuchos **Pokémon**), você só pode pegar um de cada cor. A gente lê tudo o que chega, mas infelizmente ainda não conseguimos responder a todo mundo porque vocês não param nunca de escrever. Ainda bem!



Eduardo X. de Souza – Itaperuna/RJ



José Luiz Vanz – Curitiba/PR

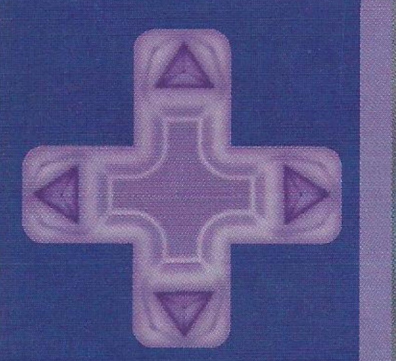
O Zé Luiz conseguiu juntar dois grandes símbolos da Nintendo num só desenho. E ficou bem bonito mesmo. Sai mais um cartucho quentinho.

Compatibilidade
Eu já terminei o **Pokémon Silver** e agora estou com algumas dúvidas: 1) Se eu tiver um **Pokémon** japonês e comprar **Pokémon Stadium** e um Transfer Pak americano, vou conseguir transferir meus Pokémon pro N64? 2) Posso transferir os novos Pokémon do **Gold** e **Silver** pro **Stadium**? 3) Dá pra jogar as versões **Yellow**, **Red** e **Blue** no **Stadium** sem precisar da fita do Game Boy? Se der, o jogo fica tridimensional? É que não entendi o modo de jogo GB Building que vocês falaram na **NW** 16, se puderem responder.
Rafael e Felipe Lopes Marins
Campinas/SP

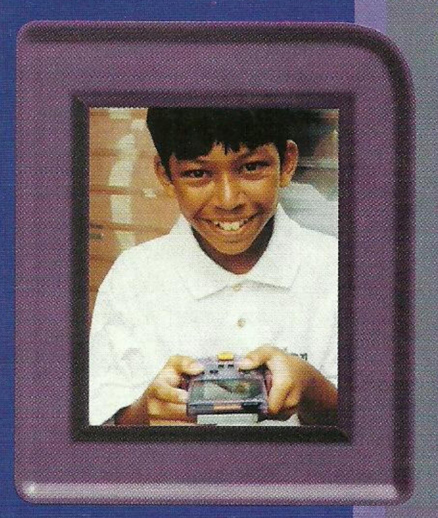
1) Não, a versão americana não é compatível com a japonesa. 2) Isso ainda não está definido, mas provavelmente não, pois **Pokémon Stadium** (**Pokémon Stadium 2**, no Japão) foi lançado bem antes de **Silver** e **Gold** e eles não são compatíveis. 3) **Stadium** tem uma espécie de emulador para os jogos **Pokémon** do Game Boy, mas para usá-lo você tem que possuir um cartucho de Game Boy.

Os amantes

O acessório virou febre no final do ano passado e se tornou o item mais

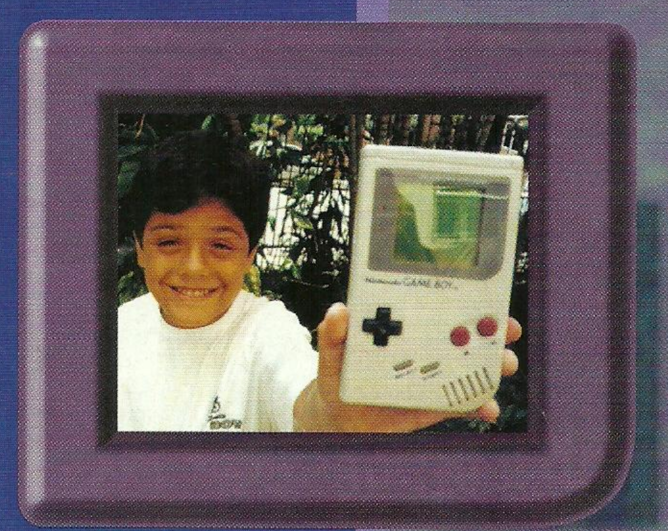


O Game Boy é o console mais em alta no momento. Não existe um ser humano que não queira ter um e é só sair perguntando para as pessoas: "você não gostaria de ter um Game Boy?" A resposta é um sonoro sim. Também não é pra menos: jogos legais são lançados aos montes, dá pra jogar em qualquer lugar, a qualquer hora e você ainda pode fazer aquela disputinha em dupla com o Cabo Game Link.
É por isso e muito mais que fomos às ruas entrevistar quem joga há um bom tempo e comprovar nossa tese: não dá mais para viver sem um Game Boy. Se você duvida, veja o que a rapaziada diz:



Edson Rodrigues Wada, 12 anos

"Tenho o Game Boy faz uns seis meses e ganhei de aniversário. Pedi o Game Boy Color porque não gosto muito do preto e branco", já diz logo o Edson. "Aí, depois de uma semana já comprei a versão vermelha de Pokémon. Na época em que estava detonando ficava jogando até umas cinco horas da manhã. Jogava um pouco, parava e depois começava de novo". E sua mãe não falava nada? "Minha mãe até ficava brava mas eu jogava assim mesmo". O garoto também é daqueles que não larga o Game Boy por nada: "Levo para todos os lugares, só não levei pra escola porque tenho medo que roubem, porque a professora até deixa jogar quando não está dando aula.



Vinícius Vieira Bordone, 11 anos

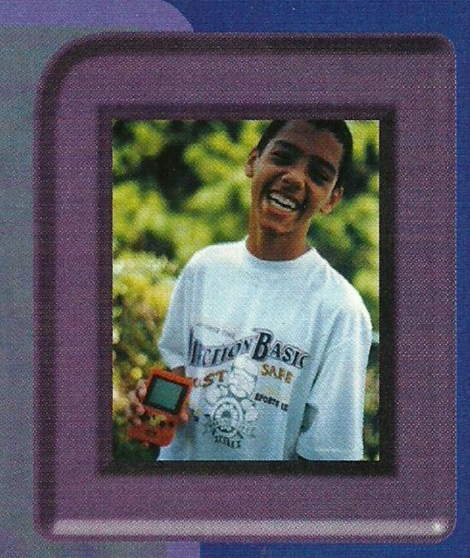
"Ah, eu jogo bastante. Tenho o Game Boy normal já faz uns quatro anos e tenho o Donkey Kong e um de futebol japonês. Mas meu preferido é o Pokémon Amarelo. Já terminei o jogo sozinho e demorou um mês. É que eu parava e jogava, parava e jogava", diz o nosso amigo detonador.
Vinícius também se diverte com o irmão: "O Lucas às vezes joga comigo. É que ele estuda em horário diferente então é meio difícil, mas a gente se reveza. Num jogo de corrida ele joga uma pista e eu outra, por exemplo", diz.

do Game Boy

desejado do momento. Descubra o motivo ao lado da Nintendo World

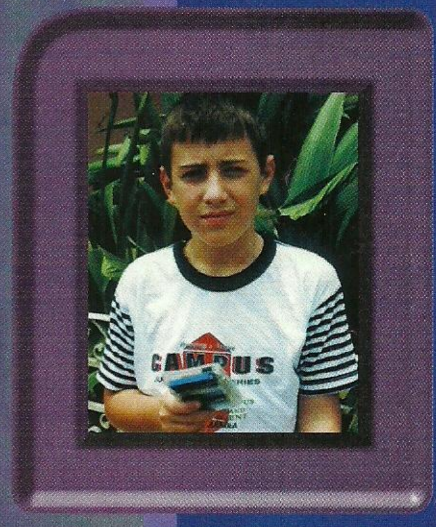
Leopoldo Vaz Oliveira Aguiar, 13 anos

"Jogo muito. Tenho Pokémon Vermelho, Tetris, Wario, Dragon Ball Z e Pitman", diz o entusiasta. E continua: "Comprei o Game Boy quando saiu Pokémon (maio do ano passado) e depois comecei a jogar outras fitas. Terminei o Pokémon Vermelho e pra zerar a liga Pokémon levei um mês", conta. "Alugo umas duas fitas por semana e a que mais gostei ultimamente foi Quest for Camelot porque gosto de jogos tipo RPG e estratégia". Leopoldo diz que na hora de jogar com o irmão Rodolfo, às vezes, rolam umas encrencas. "A gente briga um pouco quando joga Pokémon. Meu irmão reclama porque não gosta que eu use o Mewtwo", entrega. "Eu e meu irmão usamos o Cabo Game Link pra trocar e também lutar nos jogos de Pokémon." E na hora de viajar? É Game Boy na cabeça? "Sempre levo o Game Boy quando viajo, porque não tem nada melhor pra fazer".



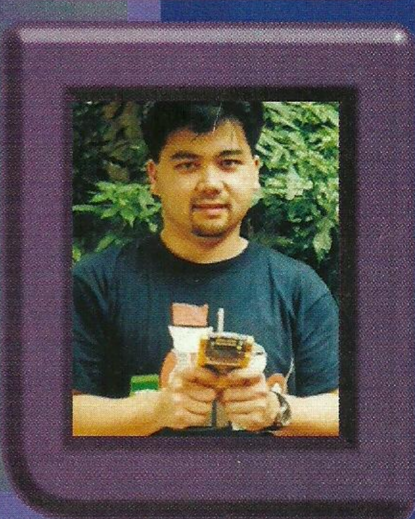
Lucas Campana Zambrini, 9 anos

"Jogo faz tempo, desde julho de 98. Eu tinha um Pocket e agora tenho um Color. Tenho Pokémon Amarelo e Azul, Toy Story 2 e 007. Jogo mais o Pokémon Azul, que é o meu preferido. Já Terminei o Pokémon Amarelo inteiro e no Toy Story cheguei até a quinta fase porque é difícil. No 007 só fui até a segunda fase", conta Lucas. E o garoto continua: "Por semana devo alugar dois ou três cartuchos, mas acho que logo vou comprar um jogo de corrida e o Duck Tales 2 [illegible]na hora de jogar como é que se faz? Lucas explica que "jogo [illegible]o porque não tenho irmãos. Às vezes brinco com meus primos e alguns amigos também." E quem gosta mesmo de Game Boy não larga dele nunca. Ou quase nunca: "Vou de ônibus pra escola [illegible]gando. Às vezes ele chacoalha um pouco e dá uma atrapalhada, mas na maioria das vezes tudo bem. Eu jogo na escola na hora do recreio e quando termina a aula."



Ricardo Matsumoto, 28 anos

"Jogo Game Boy desde 90. Tive o original e comprei o Color agora, porque começou a ficar barato e estão lançando jogos só para o Color. Achei que precisa ter um desses". A preferência de Ricardo, eventual colaborador da NW atualmente fica com "Super Mario Land 2, o imbatível Tetris, mas gosto também do Wario Land 2". E o Game Boy ocupa muito seu dia? "Juntando tudo acho que jogo uma hora todos os dias e também levo no carro. É sempre bom com o trânsito de São Paulo", define.



PREVIEW

JEREMY McGRATH SUPERCROSS™ 2000

Acclaim SPORTS

O maior astro do Motocross ganha sua versão digital



O cara é simplesmente a maior lenda do Motocross mundial. Quer ver por quê? Nos últimos sete campeonatos do mundo, ele foi campeão "só" sete vezes. Bobagem. E é exatamente por isso que ele tem um título de videogame com seu nome e você vai poder sentir um pouco da habilidade do meninão.

O grande lance é que McGrath serviu de consultor para a produção do jogo, tudo para dar um realismo total na hora de jogar. Além de todos os toques que ele deu pra equipe, o piloto também serviu na captação de movimentos. Então, tudo o que você vai ver na tela, de alguma maneira saiu da mente e do corpo de McGrath.

São vinte pistas oficiais escolhidas a dedo pelo campeão e elas acontecem em oito arenas. O realismo promete ser o maior atrativo do jogo porque ele vem com um programa chamado RC-Revolt, que além de melhorar os gráficos, gera uma capacidade impressionante de rodar milhões de polígonos por segundo e pode criar rotinas de game totalmente inéditas. O nível de realidade é tão grande que até a chuva e a neblina vão interferir no jeito de pilotar.

Jeremy McGrath Supercross 2000 ainda terá um modo para duas pessoas jogarem ao mesmo tempo, será compatível com o Cartucho de Expansão de Memória e vem com opção para criar um piloto. Nesta última opção vai dar pra escolher a cor do uniforme, o tipo de óculos e por aí vai. E a jogabilidade? Num game como este ela é imprescindível e obviamente não foi esquecida. Jeremy também testou tudo para deixar os controles bem próximos do real e pra não atrapalhar ninguém na hora da diversão. Pelo jeito muita lama na cara, tombos e escoriações esperam você. Prepare-se.

Gênero: Corrida
Produtora: Iguana West
Número de Jogadores: 1 a 2
Previsão de Lançamento: Março
Plataforma: Nintendo 64

Muita gente acha que **Ridge Racer** está entre as melhores séries de games de corrida da história. Até agora, só quem tinha Playstation podia comprovar isso, mas chegou sua vez de tirar a prova dos nove.

A versão que está chegando agora é um pouco diferente das outras porque vai ser mais ou menos uma mistura dos dois primeiros **Ridge Racer** com o **Ridge Racer Revolution**. Isso garante uma imensa variedade de curvas, pistas e melhor do que isso: **Ridge Racer 64** vem com três pistas inteiramente novas. Outra novidade interessante é que nas antigas versões havia áreas que só dava pra ver, mas não pra correr. Então adivinha: isso mesmo, agora dá pra botar a caranga nestes lugares e sair acelerando forte feito um alucinado.

O jogo vem com mais de vinte carros, mas só os primeiros veículos podem ser escolhidos a qualquer hora, o resto só conforme a sua posição no campeonato. O principal modo de jogo é mesmo o Grand Prix, no qual você corre contra um monte de rivais. O outro modo é o Car Battle e é uma batalha contra o computador.

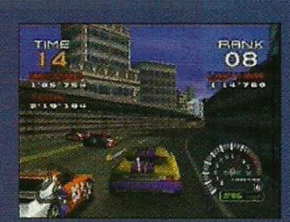
RR 64 ainda vem com o infalível modo para quatro jogadores, mas quem preferir pode jogar no modo cooperativo para dois jogadores.

O visual do game é excelente, com um cenário bem caprichado. O melhor é que não há falhas nos gráficos e nem tranquinhos, o que irrita bastante. Os carros também têm um "visu" bem feito e ninguém vai reclamar disso. Isso tudo sem usar o Cartucho de Expansão de Memória, já que **RR64** não é compatível. A jogabilidade é exatamente a mesma do outro console e quem já está acostumado com os games de corrida do N64 não terá nenhuma dificuldade para sair acelerando na maior.

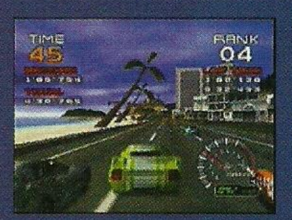


CARROS, PISTAS E OPÇÕES PRA NINGUÉM BOTAR DEFEITO

Gênero: Corrida	
Produtora: Nintendo Software Tecnology	
Número de jogadores: 1 a 4	
Console: Nintendo 64	
Previsão de lançamento: Fevereiro	









Blues Brothers 2000

Os irmãos cara de pau tentam a sorte no N64

Estes dois já tiveram dois filmes (o primeiro é divertido, o segundo mais ou menos) e faziam de tudo: cantavam, dançavam, entravam em brigas e ajudavam pessoas. A história deste game se baseia no segundo longa. A história começa quando Elwood Blues – um dos irmãos – deixa a cadeia e descobre que seu irmão Jake já partiu desta para melhor. Isso traz um problema gigantesco: não dá mais pra fazer a banda. Mas Elwood não está nem aí e sai, junto com seu amigo Mack, pelo mundo para criar um novo grupo. O jogo é todo em três dimensões e tem um monte de coisas pra você fazer. Olha só: quebra-cabeças musicais, quatro mundos com vários subníveis, chefes e subchefes a dar com pau, entre outros lances divertidos.

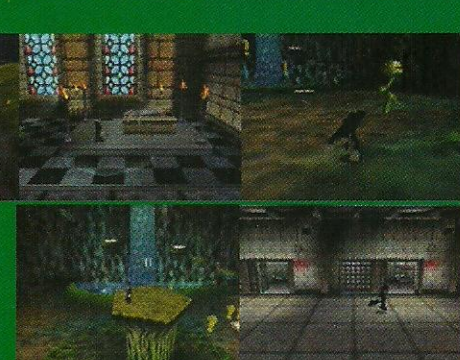
Blues Brothers 2000 tem muitas variações ao longo da disputa e num momento você poderá estar enfrentando um inimigo normal com uma arminha qualquer e no outro estar frente a frente com uma aranha descomunalmente grande.

Até onde pudemos ver, o visual de **BB 2000** está legalzinho e sem nenhuma grande surpresa ou novidade. Não dá pra esperar nenhuma grande surpresa no cartucho, mas as músicas originais do filme e os personagens carismáticos devem ser suficientes para garantir a diversão.





Gênero: Plataforma	
Produtora: Titus	
Número de Jogadores: 1	
Previsão de Lançamento: Março	
Plataforma: Nintendo 64	



É só Multiplayer pra você e sua turma

TUROK RAGE WARS

Joshua Fireseed voltou. O maior índio do mundo dos games não quer tirar férias e volta num game só de Multiplayer. E são vários modos diferentes com um monte de variações pra fazer você se divertir adoidado. A nova aventura começa com uma história meio sem pé nem cabeça. É assim: um novo planeta Terra foi criado a partir do caos e desde então Turok mantém o equilíbrio entre o bem e o mal. Além disso o índio controla o Light Burden, um vaso sagrado que guarda a última fonte de energia pura. E quem controlar este vaso terá o poder da criação. É claro que tem um monte de bicho feio atrás do objeto e Turok tem que dar um trampo para manter as coisas certinhas Acompanhe tudo ao lado de Ivan Cordon.

O Multiplayer

A Acclaim incorporou ao jogo o que há de melhor em games de multijogador, de jogos em rede e Internet. A empresa chegou até a declarar que este era o Multiplayer que eles tinham em mente para Turok 2: Seeds of Evil, mas não conseguiram espremer dentro do cartucho que já contava com um enorme modo para um jogador. Em Rage Wars você encontra Bots (oponentes controlados pelo computador) extremamente inteligentes que, em modos mais avançados, são capazes de montar estratégias para pegar você. O game ainda tem dezesseis tipos de armas que vão de simples pistolas até lançadores de mísseis. Os modos de jogo comportam de dois a quatro jogadores que podem atuar separadamente, em cooperação e também em combates.





Veja agora os modos:

Bloodlust – Você enfrenta seus oponentes em combates mortais.

Team Bloodlust – Monte sua equipe e enfrente outras.

Frag Tag – Esta disputa é bem engraçada. Aqui você vira um animal e é caçado até achar um botão luminoso para virar humano e transformar o inimigo num bicho. Aí é só sair e caçá-lo.





Capture the Flag – Aqui você joga sozinho ou em equipe para roubar a bandeira e levar ao local de troca.

Medalha, medalha

Turok não é o Mutley, mas um dos objetivos do jogo é ganhar medalhas. Com elas você melhora sua classificação de combate, abre os Cheats e recebe roupas diferentes para seus personagens. Para ver os Cheats já disponíveis, basta apertar o botão Z na tela de seleção de modos. Mas não é só sair caçando as medalhas, não. Para consegui-las é preciso atender algumas exigências, como matar quinze inimigos em cinco minutos ou 25 em dez minutos ou ainda suicidando-se pelo menos cinco vezes. E também existem as medalhas de conhecimento que você ganha ao percorrer todos os cantinhos das fases.











Modo para um jogador

Ué, mas o jogo não é só Multiplayer? Sim, é e este modo só para um jogador não é aquela coisa de sair cumprindo objetivos como em Turok 1 ou 2. Aqui é como se fosse um Multiplayer só que para uma pessoa só. Neste modo você enfrenta alguns mestres para conseguir as medalhas. São quatro chefes no total e ainda dá para ganhar outras coisas como ícones e talismãs. Pegando os ícones, novos modos de jogo surgem. O Time Trial, por exemplo, você habilita com dezoito ícones e o Frag Fest com 36. Com os talismãs a coisa é assim: a cada dois talismãs de Águia (Eagle) você ganha uma vida, o do Urso (Bear) aumenta a quantidade de explosivos que você pode carregar, o do Coiote (Coyote) eleva a quantidade de munição, o do Puma (Cougar) aumenta a energia das armas e o da Serpente (Viper) eleva sua energia. Além de todas estas mudanças, é necessário jogar o modo para um jogador para conseguir destravar todos os personagens secretos. Com tudo isso junto, o game fica cheio de opções e muito mais extenso, ou seja, não dá para terminá-lo em uma ou duas jogadas simplesmente. Agora é juntar a galera e tirar uns pegas de verdade.

Existem três tipos de armas: as de bala, as de energia e as de explosão. Elas mudam dependendo do cenário escolhido. Todas elas têm dois tipos de função: a primária e a secundária, que é acessada com o botão B. Para usar a função secundária de sua arma é preciso ganhar o Upgrade no modo para um jogador.



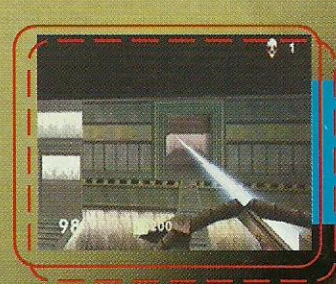
Mag 60
Função primária: Disparo normal
Ferimentos: 12/36 pontos, dependendo da distância
Função secundária: Mira Laser
Ferimentos: cinqüenta pontos





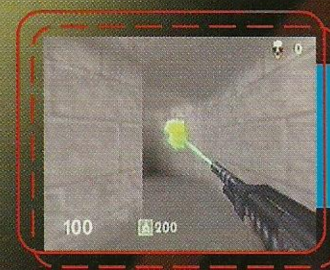
Shotgun
Função primária: Disparo normal
Ferimentos: 36 pontos
Função secundária: Varredura
Ferimentos: Mais de cem pontos se acertar toda a seqüência





Tek Crossbow
Função primária: Flecha Simples
Ferimentos: 20 pontos
Função secundária: Mira Telescópica
Ferimentos: 65 pontos





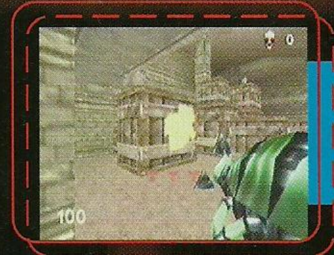
Plasma Rifle
Função primária: Tiro de Plasma
Ferimentos: 35 pontos
Função secundária: Mira Telescópica
Ferimentos: Constantes





Scorpion Launcher
Função primária: Míssil
Ferimentos: Muitos
Função secundária: Magnetismo
Ferimentos: Não definido





Napalm Gel
Função primária: Cápsula de Gel
Ferimentos: 30+ pontos
Função secundária: Detonação
Ferimentos: Não definido





ARMAS DE BALAS

Assault Rifle
Função primária: Disparo Normal
Ferimentos: 17 pontos
Função secundária: Rajada
Ferimentos: 5 pontos, por acerto

Minigun
Função primária: Rajada
Ferimentos: 5 pontos
Função secundária: Escudo Protetor

ARMAS DE ENERGIA

Flare Gun
Função primária: Tiro Verde
Ferimentos: 20 pontos
Função secundária: Tiro Rosa
Ferimentos: Constantes

Boomerang
Função primária: Arremesso
Ferimentos: 35 pontos
Função secundária: Aremesso lento
Ferimentos: 35 pontos

Emaciator
Função primária: Tiro Normal
Ferimentos: 7 pontos
Função secundária: Tiro Carregado
Ferimentos: 65 pontos

Inflator
Função primária: Inchaço
Ferimentos: 12 pontos
Função secundária: Inchaço Total
Ferimentos: de 80 a 100 pontos

Freeze Gun
Função primária: Tiro Congelante
Ferimentos: 1 ponto
Função secundária: Bolha Congelante
Ferimentos: 0 pontos

ARMAS DE EXPLOSÃO

Grenade Launcher
Função primária: Grenade Ricocheteante
Ferimentos: Muitos
Função secundária: Grenada de Contato
Ferimentos: Muitos

Outros tipos de armas

PFM Mines – Minas de Proximidade. Elas também explodem depois de um certo tempo.

Iron Claw – Funciona como aquelas armadilhas para pegar urso. Jogue-a no chão que ela será acionada quando o inimigo passar por cima.

Sentry Turret – Metralhadora que mira no adversário e efetua disparos contínuos.

Cerebral Bore – A arma mais detonante de Turok 2 está de volta. Mire no adversário e lance uma broca em sua cabeça. Ela suga o cérebro do infeliz.

Chestburster – Traduzindo literalmente, "estoura-peito". Em sua função secundária, lança um pequeno alien que se aloja no corpo da vítima e fez o peito dela explodir depois de alguns momentos. Sem dúvida nenhuma, a melhor recompensa contra aquele cara chato que vive ganhando de você em partidas multiplayer.

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	8,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Replay	9,0
Nota	**8,5**

Power Core

Você vai encontrar dois tipos de núcleo de força, um azul e outro rosa. Eles guardam treze tipos de efeitos especiais, alguns que funcionam em você e outros que afetam todos os outros participantes. Veja quais são eles:

Teleportation – Ao ser atingido por um ataque forte, você é automaticamente teleportado para outro lugar da tela.

Invisibility – Invisibilidade por tempo ilimitado.

Bullet Shield – Armas de balas não terão efeito contra você.

Energy Absorption – Ao ser atingido por uma arma de energia, o tiro será revertido em pontos de vida.

Blast Shield – Armas explosivas não terão efeito contra você.

Slow Time – Todos os oponente se moverão em câmera lenta.

Speed Burst – Você andará mais rápido que seus rivais.

Invulnerability – Nenhuma arma terá efeito sobre você.

Petrify – Acerte um inimigo e o paralise durante um tempo.

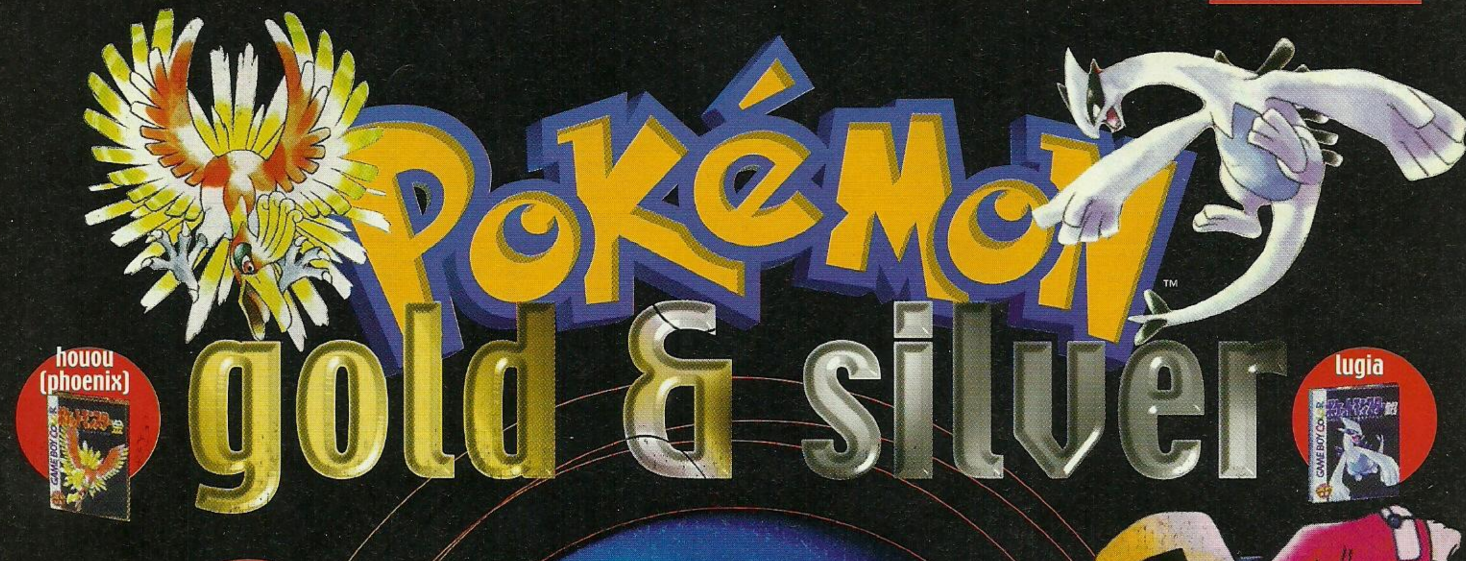
Massive Damage – Suas armas ganharão maior poder de ataque.

Life Force Vampire – Acerte os inimigos e os ferimentos causados neles voltarão para você em forma de energia.

Damage Reversal – Quando um rival acertar você, os ferimentos causados voltarão para ele.

Regeneration – Recupera lentamente sua energia.

MONSTROS, PERSONAGENS, TREINADORES E *ACESSÓRIOS*: TUDO É NOVIDADE NOS DOIS GAMES QUE ACABARAM DE SAIR NO JAPÃO



houou (phoenix)

lugia



prof. utsugui

shiyujinku

ANTES DE COMEÇAR, VAMOS A UMA RÁPIDA EXPLICAÇÃO. EM 1996, FORAM LANÇADOS NO JAPÃO OS CARTUCHOS RED E GREEN (VERMELHO E VERDE) DE POKÉMON PARA GAME BOY. MESES DEPOIS, SAIU POKÉMON BLUE (AZUL), E ANOS MAIS TARDE, O YELLOW (AMARELO). AQUI NO OCIDENTE, A COISA FUNCIONOU DIFERENTE: A NINTENDO AMERICANA DECIDIU QUE SERIA MELHOR LANÇAR APENAS DUAS CORES DE CARTUCHO, E ESCOLHEU VERMELHO E AZUL. SÓ QUE A VERSÃO AZUL QUE FOI LANÇADA POR AQUI NÃO É A MESMA QUE A DE LÁ: O NOSSO CARTUCHO AZUL É O VERDE DO JAPÃO. JÁ O CARTUCHO AZUL DE LÁ NÃO TEM UMA VERSÃO AQUI. ENTENDEU ALGUMA COISA? NÃO? TUDO BEM, ISSO É O QUE MENOS IMPORTA. O QUE INTERESSA AGORA SÃO OS DOIS NOVOS JOGOS QUE FORAM LANÇADOS EM NOVEMBRO NO JAPÃO: POKÉMON GOLD E SILVER (OURO E PRATA), QUE, ENTRE OUTRAS COISAS, APRESENTAM CEM NOVOS POKÉMON, NOVOS TREINADORES E UMA ESTRUTURA DE JOGO TOTAMENTE RENOVADA.

TUDO DIFERENTE

A primeira coisa que salta aos olhos no início do game (além do idioma japonês) é o novo personagem principal. Nosso velho conhecido Ash Ketchun ficou de fora desta vez, dando lugar ao garoto Shyujinku (ainda sem nome em inglês). O ambiente também mudou. O game se passa em um mundo totalmente novo, com cidades diferentes, novos mestres de ginásio e também novas insígnias.

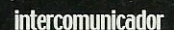
O início é idêntico ao de Pokémon Red & Blue. O cartucho tem um relógio interno que marca o tempo real de jogo, então você poderá marcar no início a hora exata e o dia da semana que começar a jogar. Depois de conversar com sua mãe e ganhar sua nova Pokéagenda incrementada, você deve seguir até o Laboratório do Professor Utsugi (até o Professor é novo!) para buscar seu primeiro Pokémon. De cara, a novidade: você terá que escolher entre um Pokémon de Fogo, Água ou Planta... que não são Charmander, Squirtle e Bulbasaur! Os Pokémon à sua disposição têm uns nominhos bem estranhos: Hinoarashi (um dragãozinho com fogo saindo das costas), Waninoko (um jacaré nanico) e Chicolita (uma plantinha bastante simpática). Dá até pra fazer uma relação direta com os monstros iniciais de Pokémon Red & Blue, já que cada um tem exatamente os mesmos tipos de poderes e fraquezas do trio anterior.

O resto do game é o velho esquemão de sempre. O objetivo é rodar por todo o mapa, fuçar em tudo e capturar Pokémon selvagens, enfrentar os líderes de ginásio e se transformar no maior treinador Pokémon do mundo. Nada que você não esteja cansado de fazer, mas com um monte de inovações legais.

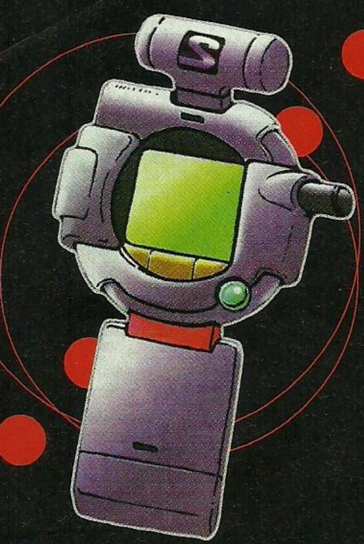


NOVAS TRANQUEIRAS

A tecnologia se desenvolveu absurdamente nesta versão. Muitas coisas permaneceram as mesmas, mas surgiram alguns acessórios novos que serão um mão na roda em situações difíceis. Veja só:

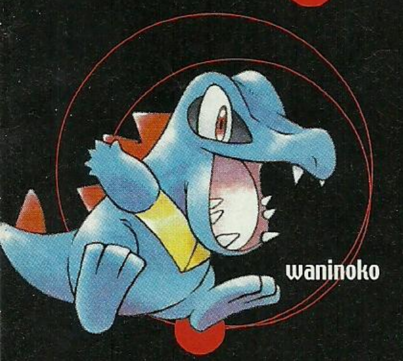


intercomunicador



MAPA E INTERCOMUNICADOR:

o mapa da cidade não é mais um item, mas sim uma janela separada que também permite você usar um intercomunicador (uma espécie de walkie-talkie) para se comunicar com pessoas de outras cidades, com o Professor Utsugui e com sua mãe. Também dá para depositar o dinheiro ganho em disputas com outros treinadores. É só conversar com a mamãe pelo telefone para guardar seu rico dinheirinho.



waninoko

POKÉAGENDA (POKÉDEX):

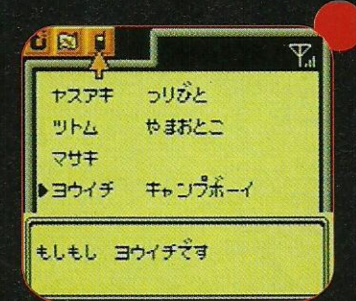
agora muito mais completa e incrementada, funciona como uma agenda eletrônica de última geração, armazenando muito mais dados.



chicolita

SPIRIT FRUIT:

uma espécie de fruta que pode curar paralisia, sono e confusão. Elas também podem ser equipadas ao Pokémon para serem acionadas automaticamente quando você estiver com a energia baixa.



VARA DE PESCAR:

este item continua servindo para capturar Pokémon aquáticos e já está na sua mochila desde o começo do jogo. Outros modelos poderão ser comprados no decorrer da jornada.

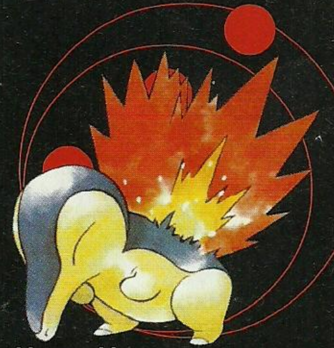
BICICLETAS:

algumas cidades têm Bike Shops (Lojas de Bicicleta), onde você pode comprar uma magrela novinha para se locomover mais rapidamente.



CENTROS POKÉMON:

os computadores funcionam da mesma maneira de antes, mas agora eles contém opções especiais que facilitam ainda mais a troca de itens e Pokémon. O sistema de cura da Enfermeira Joy também está a mesma coisa, tratando de seis Pokémon de cada vez. O Cable Club fica agora no segundo andar e está muito mais equipado.



hinoarashi

HM (HIDDEN MACHINE) E TM (TECHNICAL MACHINES):

as velhas técnicas especiais (Surf, Fly, Cut e Strenght) continuam existindo. Os TM também, entre novas e antigas habilidades.

MOCHILA:

os itens coletados ficam divididos por categorias e armazenados em pequenas mochilas, assim você não precisa ficar rolando uma lista enorme de bugigangas. Por exemplo, as Pokébolas (existem até novos tipos de pokébolas!) ficam em um compartimento, os TM e HM ficam em outros etc.

CONHEÇA OS NOMES DOS CEM NOVOS POKÉMON:

152. Chicolita
153. Beiriifu
154. Megani
155. Hinoarashi
156. Magumarashi
157. Bakufun
158. Waninoko
159. Arigeitsu
160. Odairu
161. Otachi
162. Ootachi
163. Hoohoo
164. Yorunozuku
165. Rediba
166. Redian
167. Itomaru
168. Araidosu
169. Kuroba
170. Chonchi
171. Rantan
172. Pichu
173. Pii
174. Pupurin
175. Togepi
176. Togechikku
177. Neitei
178. Neiteio
179. Meriipu
180. Mokoko
181. Denryu
182. Kereihana
183. Maril
184. Mariruri
185. Usokki
186. Nyorotono
187. Haneko
188. Popo
189. Watakko
190. Eipamu
191. Himanattsu
192. Kimawari
193. Yanyanma
194. Upaa
195. Nuoh
196. Efui
197. Yanyan

UM É POUCO, DOIS É BOM, CEM NUNCA É DEMAIS

Agora o que realmente interessa: os novos Pokémon. No total, são cem monstrinhos fazendo sua estréia, espalhados entre os dois cartuchos. São desde evoluções de Pokémon conhecidos, pré-evoluções bebês de outros e até criaturas novíssimas que não se parecem com nenhum monstro já visto. Como já acontecia anteriormente, existem Pokémon que só podem ser encontrados na versão Ouro e uns que só existem na Prata.

Mas os velhos Pokémon não foram esquecidos. A maioria deles poderá ser encontrada pelo jogo, mas para achar certos bichos especiais você terá de fazer as tradicionais trocas. Por exemplo, Squirtle, Charmander e Bulbasaur, devem ser trocados dos games anteriores (somente com os cartuchos japoneses!).

Uma das maiores novidades é o surgimento de dois novos tipos de Pokémon que juntam-se aos quinze já conhecidos: os noturnos e os metálicos. Outra coisa: agora, todos os Pokémon terão definição de sexo. Você saberá se o Pokémon é macho (♂) ou fêmea (♀) pelo símbolo ao lado de seu nome. A maior utilidade disto é poder induzir a reprodução para gerar as "pré-evoluções" de alguns Pokémon (veja quadro abaixo).

O esquema de evoluções também teve algumas modificações. Os Pokémon antigos evoluem da mesma maneira de antes: alcançando o Level necessário. Agora, para evoluí-los para suas novas formas, é preciso equipar um certo item no Pokémon e depois trocá-lo com outro Game Boy. Por exemplo, para conseguir o Hanegeru (a evolução do Onix), junte o Onix com o item Metal Coat e troque-o no Cable Club. O Slowbro deve ser equipado com um item especial e trocado para evoluir para Slowking. A mesma coisa para conseguir a Kireihana: é só trocar o Gloom com um amigo.





É claro que não poderiam faltar os chamados Pokémon difíceis. Se você estiver jogando a versão Ouro, terá uma única chance para capturar o raríssimo pássaro Houou. Se estiver jogando a Prata, poderá capturar o não menos raro Lugia, um superpokémon.

E por falar em pássaros lendários, agora existem os "cães lendários", Pokémon caninos muito raros que, assim como os pássaros, aparecem muito raramente em locais completamente aleatórios, cada hora em um ponto do mapa. A boa notícia é que a localização deles aparece em sua Pokéagenda. A má notícia é que é quase impossível capturá-los, pois eles fogem assim que a luta começar. Para pegar um deles, você deverá usar a Master Ball. Para pegar os outros? Adivinhe: fazendo trocas com seus amigos.

Quer mais surpresas? Em um determinado momento do jogo, você receberá de presente um ovo. Se aguardar algumas horas, ele chocará e se transformará no já famoso Togepi. As esquisitices não param por aí, amigos: há também um estranho Pokémon com 26 formas diferentes (cada uma representando uma letra do alfabeto) chamado Annon. Sem falar do Serebii, o Pokémon de número 251, que ninguém ainda sabe se existe dentro dos cartuchos ou se deverá ser ganho em algum evento promovido pela Nintendo.

NOVAS CIDADES, LÍDERES E INSÍGNIAS



PRIMEIRA AVENTURA

CIDADE	LÍDER DE GINÁSIO	INSÍGNIA
Kikyou	Hayato	Asa
Hiwata	Tsukushi	Inseto
Kogane	Akane	Regular
Enju	Matsuba	Fantasma
Taban	Tsuduma	Choque
Asagi	Mikan	Aço
Choju	Yanagui	Gelo
Fusube	Ibuki	Fúria

TREINADORES DO ELITE FOUR	TIPO DE POKÉMON
Itsuki	Psíquico
Koga	Venenoso
Bruno	Lutador
Karin	Aleatório
Wataru [Lance]	Dragão



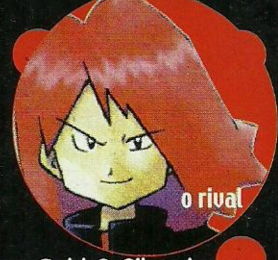
SEGUNDA AVENTURA

CIDADE	LÍDER DE GINÁSIO	INSÍGNIA
Kuchiba	Machisu [Lt. Surge]	Laranja
Yamabuki	Natsume [Sabrina]	Ouro
Hanada	Kasumi [Misty]	Azul
Tamamushi	Erika [Erica]	Arco-Íris
Sekichiku	Anju	Rosa
Nivi	Takeshi [Brock]	Cinza
Guren	Katsura [Blaine]	Creme
Tokiwa	Shigeru [Gary]	Verde
Mt. Shirogane	Ash	—



Atenção! Os nomes acima são os da versão japonesa e estão sujeitos a alteração.

100% MELHOR



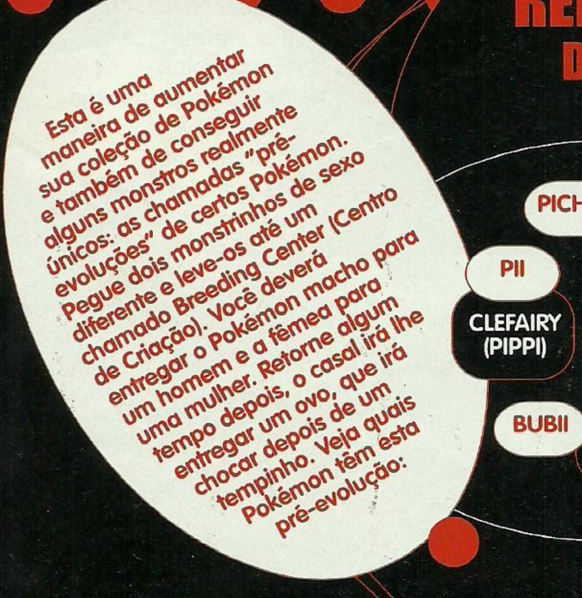
No geral, Pokémon Gold & Silver inova em quase tudo e deve ser considerado muito mais do que uma simples continuação. Certos fatores, como a passagem de tempo real com dia e noite, permitem que certos Pokémon só possam ser capturados de dia, enquanto outros só surgirão à noite. E no escuro, a jornada é mais difícil: os Pokémon selvagens o atacarão até mesmo quando você estiver andando fora das áreas gramadas. As bugigangas novas, como o intercomunicador, facilitam bastante a vida. A todo momento, o Professor Utsugi irá telefonar para contar novidades ou pedir sua ajuda. Não poderia faltar um rival, e ele se revela tão chato como Gary Carvalho. Tanto ele quanto os treinadores adversários são muito mais espertos que os antigos. Alguns irão esperar você passar na frente antes de desafiá-lo, mas a maioria irá persegui-lo assim que você chegar perto.

E as surpresas não acabam nem depois do final do jogo. Após derrotar o Elite Four, há uma segunda jornada a ser cumprida com mais oito insígnias, agora representadas por cores e alguns treinadores bem conhecidos (até o Ash dá as caras!). E se você não tem o Game Boy Color, fique frio: os cartuchos servem em qualquer modelo de Game Boy, seja no Classic, Pocket ou Color. É por essas e por outras que Pokémon Gold & Silver dá de dez nas versões antigas. Como o cartucho em inglês só será lançado no segundo semestre (nos EUA), o único jeito será você sentar e esperar. Ou torcer para o tempo passar mais rápido.

PABLO MIYAZAWA

198. Yamikarasu
199. Yadoking
200. Muuma
201. Annon
202. Sonansu
203. Kirinriki
204. Kunugidama
205. Fuoretosu
206. Nokocchi
207. Guraiga
208. Haganeru
209. Snubble
210. Guranburu
211. Harisen
212. Hassamu
213. Tsubotsubo
214. Herakurosu
215. Nyura
216. Himeguma
217. Ringuma
218. Magumaggu
219. Magukarugo
220. Urimuu
221. Inomu
222. Sanigo
223. Teppouo2
224. Okutan
225. Deribado
226. Matai
227. Eamuda
228. Derubiru
229. Heruga
230. Kingudora
231. Gomazou
232. Donfan
233. Porygon2
234. Odoshishi
235. Doburu
236. Baruki
237. Kapoera
238. Muchuru
239. Elekid
240. Bubii
241. Mirutanku
242. Hapinasu
243. Raikou
244. Entei
245. Suikun
246. Yogirasu
247. Sanagirasu
248. Bangirasu
249. Lugia
250. Houou
251. Serebii

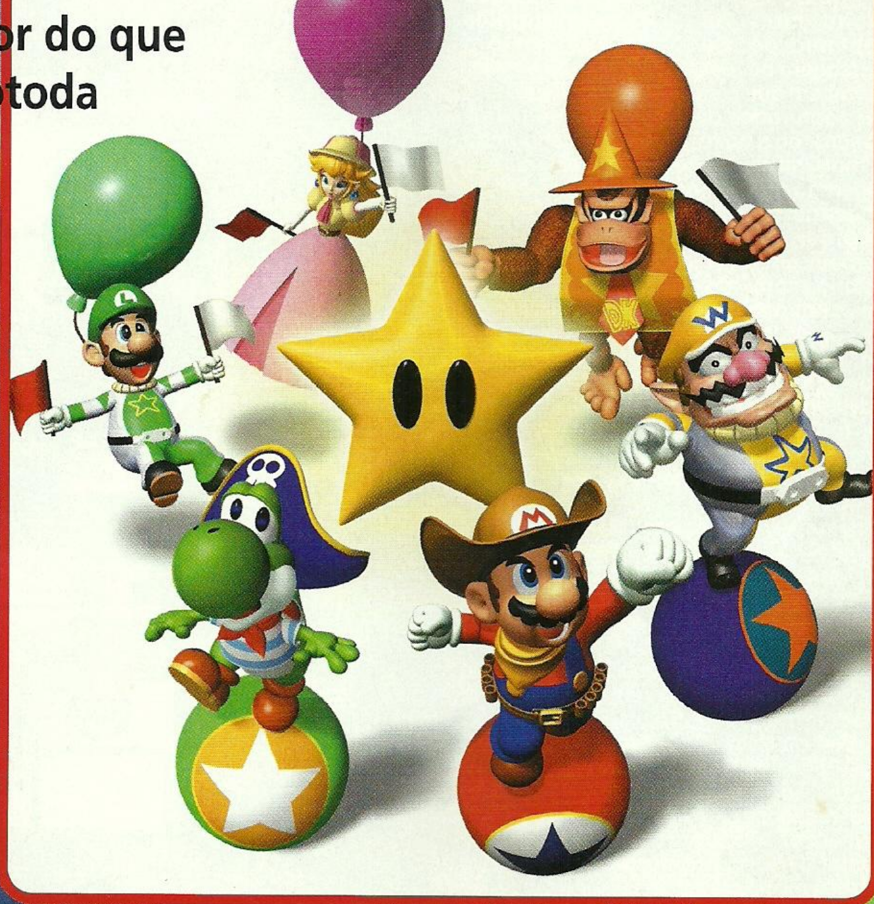
REPRODUÇÃO DE POKÉMON





MARIO PARTY 2

A festa continua melhor do que nunca. Por Rogerio Motoda



Responda rápido: qual é o melhor jogo de Multiplayer para N64? Diga o primeiro jogo que vier à sua cabeça. Se você respondeu **Mario Party**, está bem interado no mundo dos games. Muita gente pode discordar desta opinião, mas muitos devem concordar que dificilmente alguém consegue ficar horas a fio em frente ao televisor jogando um mesmo game com os amigos. Em **Mario Party** isso é totalmente possível. E o que dizer então desta nova versão, que promete repetir o feito de seu antecessor, sendo eleito o jogo número 1 para se jogar em galera.

Novidades e mais novidades

O esquema de jogo deste novo game já é bem conhecido dos gamemaníacos: você tira a sorte no dado e se movimenta pelo tabuleiro tentando juntar o máximo de moedas e estrelas. Por isso, à primeira vista, **Mario Party 2** não traz nenhuma grande novidade. Mas é só apertar Start que esta impressão muda totalmente. No menu principal já dá para ver que as aventuras são totalmente novas. Desta vez não há qualquer tipo de favoritismo, já que nenhum personagem joga no seu próprio tabuleiro. Esta mudança deixou o jogo mais interessante e ao mesmo tempo mais divertido. Ao todo são seis tabuleiros, incluindo cinco novos e mais um secreto.
Em Minigame Island, você pode comprar os joguinhos que não conseguiu abrir durante a partida, além de experimentar aventuras inéditas. As melhorias estão por toda a parte e afetam até os mínimos detalhes, como quando um jogador passa sobre uma casa já ocupada do tabuleiro e o rival dá passagem, ou no próprio figurino dos personagens, que muda de acordo com o local onde estão competindo.
Outra bola dentro é que agora você pode treinar quantas vezes quiser em qualquer um dos minijogos – que também estão diferentes –, o que facilita bastante a vida dos novatos. Assim, na falta dos amigos, dá até para chamar os próprios familiares. Já pensou, seu pai e a sua mãe jogando **Mario Party 2** do seu lado?
Para incrementar a festa ainda mais, existem novos itens e desafios inéditos para a diversão se prolongar por horas. Com isso o game ficou mais disputado e, dependendo da complexidade do tabuleiro, o resultado só se define na última rodada. Como no jogo original, as partidas são longas – de vinte a cinqüenta voltas –, chegando a ter uma duração mínima de mais de uma hora!
Os gráficos, parte sonora e jogabilidade, conservam as mesmas características do primeiro **Mario Party**, ou seja, você vai ver cenários bem coloridos, ouvir músicas divertidas e ter controle total sobre o seu personagem preferido.
Por tudo isso, o herói mais popular dos games comprova mais uma vez que continua sendo o favorito quando se fala em diversão, que neste caso é para até quatro jogadores!



Itens de Jogo

Durante o jogo, você tem a oportunidade de comprar ou ganhar alguns (no Item Shop e no Item Space, respectivamente) itens que podem ser muito úteis. Só dá para usar um de cada vez, mas a maioria pode ser ativada antes de você jogar o dado, apertando o botão B.



Boo Bell (disponível no Item minigame)
Se você quiser roubar algumas moedas de um de seus oponentes, use este item. Um fantasminha vai até o rival escolhido pegar o máximo de moedas que puder, para você, é claro!



Bowser Suit (disponível no Item minigame)
Usando este item, seus amigos vão confundi-lo com o Bowser e entregarão vinte moedas sem hesitar.

Dueling Glove (preço  x 15)
Com esta luva, você pode escolher qualquer um dos competidores para um duelo em um minigame.





Mushroom (preço  x 10)
Este fungo é útil quando é preciso andar mais de dez casas. Você joga os dados duas vezes e caminha muito mais.

Golden Mushroom (preço  x 20)
Se um cogumelo normal já é legal, imagine um dourado! Com este item você pode jogar os dados três vezes. Com sorte, dá para andar até trinta espaços!



Bowser Bomb (disponível no Item minigame)
Esta bomba faz com que o Baby Bowser cresça e saia andando pelo tabuleiro. O vilão joga três dados seguidos, que somados, indicam o número de casas que ele pode andar. Bowser não perdoa e rouba todas as moedas de todos os jogadores que estiverem no seu caminho, inclusive as suas! Isso rola automaticamente, assim que você ganha o item.



Magic Lamp (preço  x 30)
Um dos melhores itens do jogo para quem tem mais de vinte moedas. A lâmpada mágica pode levá-lo diretamente ao encontro do pequeno Toad.



Plunder Chest (preço x 15)
Consegue roubar um item de um dos seus rivais. Não dá para escolher de quem você vai pegar, mas as chances de ser coisa boa é grande.

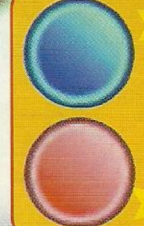


Warp Block (preço  x 15)
Quando você estiver em um trecho ruim do cenário, use este item e deixe o seu amigo passar na frente.

Skeleton Key (preço  x 10)
Corte caminho, abrindo portas localizadas em pontos estratégicos do tabuleiro.



O ABC do tabuleiro



Espaço Azul e Vermelho
Caindo no espaço azul, você ganha três moedas e, se o Bônus estiver habilitado, dá para ganhar moedas e estrelas, dependendo da sua sorte. No espaço vermelho você não ganha nada, apenas perde três moedas. Nas últimas cinco voltas estas duas casas valem o dobro, ou seja, ganhe ou perca seis moedas.



Exclamação
Nesta casa você é convidado para participar de um jogo de sorte (Chance Time) para um único jogador.



Interrogação
Esta casa pode ser boa ou ruim. Tudo vai depender do tabuleiro que você está jogando.



Baú
Aqui você tem a oportunidade de participar de um jogo (Item Game) para tentar ganhar um item. Não é preciso desembolsar nenhuma moeda e o resultado pode ser excelente.



Bowser Space
Cair neste espaço não é nada legal. Você vai tirar a sorte para ver se o prejuízo será grande ou não. Boa sorte!



Koopa Bank
Na maioria das vezes, quando você passa por este banco, é obrigado a fazer um depósito de cinco moedas. Os seus rivais farão o mesmo. Mas às vezes dá para ganhar tudo o que foi depositado.



Raio
Prepare-se para enfrentar seus amigos em um dos joguinhos do Battle Game, onde é cada um por si para ganhar as moedas.

Os novos tabuleiros





Ancore o navio pirata e desça nesta ilha tropical cheia de moedas de ouro. Seu objetivo é enfrentar o capitão Bowser no final da aventura. Tome bastante cuidado na hora de atravessar a ponte. Se você cair na casa identificada com um ponto de interrogação, um canhão vai atingi-lo e seu personagem será arremessado de volta ao começo do tabuleiro. Em um ponto mais distante, um Thwomps – conhecido personagem de **Super Mario 64** – vai cobrar um pedágio para todos que cruzam o seu caminho (a taxa aumenta a medida que os personagens vão pagando). No cais, por cinco moedas, você pode pegar carona com um simpático tubarão e assim cortar um bom caminho. Isso pode ser bem útil, principalmente se o Toad está no lado oposto da ilha.



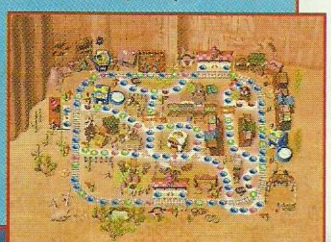
SPACE LAND

Na plataforma especial, todos os personagens se vestem como astronautas para explorar cada canto deste cenário. Quem cai no espaço indicado com um ponto de interrogação, é obrigado a correr pelo caminho de luzes verdes para escapar da caçada da nave espacial alucinada. Evite essa correria toda pagando cinco moedas para a patrulha espacial, que vai controlar o tráfego das naves. No cruzamento do centro do tabuleiro, fique esperto: assim que um personagem passa por esse trecho, o satélite de Bowser é ativado. Começa então uma contagem regressiva, que vai se alterando conforme os outros jogadores vão passando. Quando chegar no zero, o vilão dispara um raio que transformar em vapor todas as moedas de quem está na sua linha de tiro.





O Velho Oeste americano é o tema deste tabuleiro. Você vai caminhar por esta cidade fantasma tentando colecionar as recompensas que encontra pelo caminho. Se um trem estiver à sua espera, não deixe de pegá-lo. Pague cinco moedas e dê uma voltinha com a locomotiva. Dá para atropelar todo mundo que estiver no caminho (repare que todo o caminho é sobre um trilho). Se isso acontecer, as vítimas irão para o início do jogo. Mas não se esqueça que os rivais podem fazer o mesmo com você! Chegando na casa de leite (Milk) e desembolsando vinte moedas, você pode convidar toda a galera para tomar um refresco. Isso serve para prevenir que os oponentes comprem uma estrela na sua frente. Eles são obrigados a voltar até o ponto que você está.



MYSTERY LAND

Explore quatro misteriosos espaços temáticos e se desloque (pagando apenas dez moedas) de um lado para o outro tão rápido como uma bomba. Aqui as casas identificadas com um ponto de interrogação funcionam como máquinas de teletransporte. Quando um personagem cai nesta casa é levado para outro ponto do tabuleiro. São várias casas com esta característica e você vai viajar toda hora. Um jeito de evitar esse problema é ter uma Skeleton Key – pode ser comprada no Item Shop – na mão para desobstruir a passagem do centro do tabuleiro. E para deixar seus rivais quietinhos, tente parar na casinha vermelha e desenbolse cinco moedas para deixar seus rivais lentos (eles podem andar somente três casas na jogada seguinte).



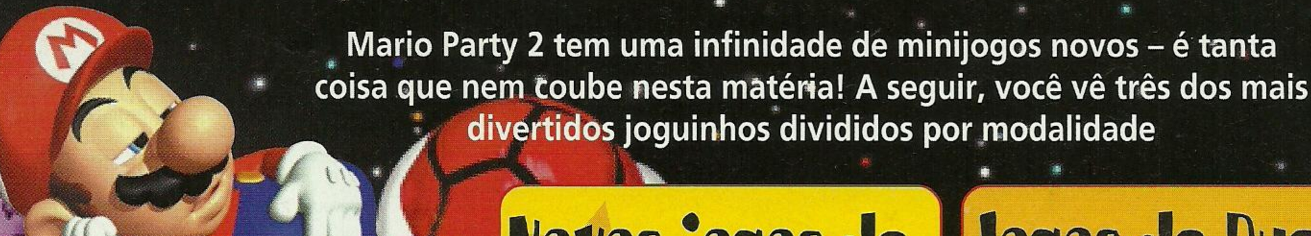


Esta floresta assombrada mais parece um grande parque de diversões abandonado. A cada duas voltas pelo tabuleiro ou quando um personagem cai na casa indicada com um ponto de interrogação, o dia se transforma em noite e vice-versa. Isso faz com que haja mudanças no jogo. O Whomps, por exemplo, não pode mover-se durante a noite. Por esse motivo, é legal dar uma boa estudada no trajeto que você vai fazer. Como nos outros tabuleiros, dá para percorrer grandes espaços – pagando dez moedas – desta vez com a ajuda de um grande globo ocular.



Estágio secreto: BOWSER LAND

Depois de completar os cinco tabuleiros do jogo você é presenteado com um tabuleiro secreto: Bowser Land. O mundo do vilão tem uma aparência ameaçadora e é onde os jogadores mais têm dificuldade de pegar estrelas. Também é normal ganhar e perder moedas de uma hora para a outra. A cada cinco voltas percorridas, acontece a Bowser Parade, um desfile com os aliados do maléfico, que roubam o dinheiro de todos os que estiverem no caminho. Fique de olho nos pezinhos vermelhos que estão espalhados pelo caminho. Eles indicam a direção que a parada vai tomar. Para não ser atropelado, pague cinco moedas ou saia do caminho a tempo!



Mario Party 2 tem uma infinidade de minijogos novos – é tanta coisa que nem coube nesta matéria! A seguir, você vê três dos mais divertidos joguinhos divididos por modalidade

Jogos de itens

(Item Minigames)



Nestes games você tem a oportunidade de ganhar um item sem desembolsar nenhum dinheiro. Para cada tabuleiro há um minigame específico.

Roll Out the Barrels

Atenção é tudo o que você precisa para se dar bem neste jogo. Veja qual dos itens mais lhe interessa e fique de olho em qual barril ele vai ficar. Acompanhe o movimento dos barris e espere eles voltarem para a posição normal. Aí é só dar um soco no barril que guarda o item que você escolheu. Boa sorte!

Give Me a Brake!

Parar um trem da Western Land não é uma coisa muito fácil. Cada vagão carrega um item. Para pegá-lo, puxe a alavanca de freio. Mas não se esqueça que o trem não consegue parar imediatamente. Seu prêmio vai ser aquele que ficar em frente a seta vermelha.

Hammer Slammer

Mostre a sua força e ganhe o prêmio. Tudo o que você precisa fazer é dosar a potência na hora de bater com o martelo na alavanca. Um poste mede o vigor da pancada. Cada estágio corresponde a um prêmio, escolha o seu.

Novos jogos de batalha

(Battle Minigames)

Todo mundo perde uma parte (ou todo) do dinheiro antes da competição. No final, todas as moedas são divididas entre os primeiro colocados.



Bumper Ballon Cars

Os jogadores pilotam carrinhos com lanças na parte dianteira e bexigas na traseira. O objetivo é estourar as bolas de gás dos rivais sem deixar o seu balão explodir.



Rakin' 'em In!

Comande um braço mecânico e jogue o máximo de cogumelos que puder na sua cesta. Não pegue os de cor roxa, que são venenosos.



Bowser's Big Blast

Este é um jogo de sorte. Aperte um dos detonadores e torça para que a bomba não exploda. Quem sair ileso, é o vencedor.

Jogos de Duelo

(Dueling Minigames)

Aqui você tem a chance de ganhar mais moedas do que o normal. Defina o valor do prêmio e o dispute com seu rival. Agilidade e raciocínio rápido são fundamentais. Cada jogo corresponde a um tabuleiro.



Saber Swipes – Pirate Land

Aperte os botões na seqüência indicada e realize um autêntico duelo de espada com seu oponente. Ninguém sai ferido, apenas com mais moedas.



Mushroom Brew – Horror Land

De frente para um grande caldeirão, os jogadores precisam misturar os ingredientes **certos** para criar um poderosa poção. É só apertar os botões **certos**.



Rock, Paper, Mario – Bowser Land

São três personagens para escolher: Mario, Peach ou Bowser. Um pode derrotar o outro de acordo com as regras da brincadeira.



Jogos para quatro jogadores



Todos os jogadores são rivais uns dos outros, mas apenas um pode levar o prêmio.

Roll Call



Nesta prova de memória e matemática, você precisa contar quantas bombas existem no começo do jogo e depois subtrair por aquelas que vão explodindo. Daí é só indicar a quantidade final.

Sneak 'n' Snore



A única maneira de se livrar das garras do Chomp é apertando o botão vermelho e saindo pela porta. Seja cuidadoso, faça isso quando o inimigo estiver dormindo. Sua única proteção é o barril.

Dizzy Dancing



A galera quer a nota musical que está no centro do disco, mas ele começa a girar e deixa todo mundo tonto. Mesmo com os comandos confusos, volte e pegue a nota.



Dois contra dois

Trabalho em equipe é fundamental. Enfrente o grupo concorrente e tente embolsar dez moedas.



Looney Lumberjacks

Duas equipes de lenhadores se dividem em uma competição para ver quem consegue cortar um tronco de árvore em menos tempo. Capriche no sincronismo usando os botões A e B.



Destruction Duet

Arregace as mangas e destrua a estátua do Bowser o mais rápido que puder. Um jeito legal de fazer isso é subir na escultura e atacar a parte de cima. Seu amigo pode dar socos e pontapés embaixo.



Magnet Carta

Os carrinhos deste jogo têm imãs na parte da frente. Então atraia o máximo de moedas que puder. Não deixe o seu rival pegá-las, só o seu amigo.





Três contra um

Apesar de parecer covardia, este tipo de competição pode até ser equilibrada. Não se esqueça que um jogador sozinho é vulnerável a um ataque múltiplo. O personagem solitário só ganha o jogo se todos os outros competidores falharem.

Archer Rival



Neste divertido jogo de arco-e-flecha, três dos participantes são os alvos. O objetivo do arqueiro é acertar todos eles antes que o tempo se esgote.

Shock, Drop or Roll



Quem controla o rolo precisa fazer com que seus adversários caiam e levem choque. Mudar a direção do cilindro rapidamente ajuda bastante.

Filet Relay



Você corre sozinho, enquanto os concorrentes fazem uma prova de revezamento. A linha de chegada é a mesma. Não exagere na velocidade, já que o gelo é bem escorregadio.

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Tabuleiro
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Hudson Soft
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

AVALIAÇÃO

		Nota
Gráficos	8,5	9,0
Som	8,0	
Jogabilidade	8,5	
Diversão	9,5	
Replay	9,5	

Quem é o Super Star?

Você já deu várias voltas pelo tabuleiro, ganhou muitas moedas e comprou estrelas. Mas seus oponentes fizeram o mesmo, então, quem vai ser o campeão? São cinco os critérios para ser um verdadeiro Super Star. O vencedor de cada um, leva uma estrela. O resultado final é a soma de todos os itens. Em caso de empate, a disputa é definida nos dados. Quem tirar o número mais alto, é o campeão.

1º Número total de estrelas acumuladas durante o tabuleiro.

2º Número total de moedas no final do jogo

3º O jogador que coletou mais moedas nos minigames

4º O jogador que coletou mais moedas no tabuleiro

5º O jogador que andou mais espaços no tabuleiro

ENTREGA UM MUNDO DE
E EMOCIONANTES, COMO



MARIO PARTY 2

Lançamento



3x R$ 56,33



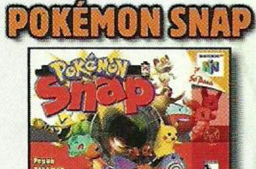
TARZAN

Lançamento



3x R$ 53,00

POKÉMON SNAP



3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64



3x R$ 73,00

SUPER SMASH BROS



3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67

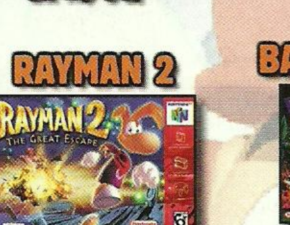


WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



3x R$ 49,67

RAYMAN 2



3x R$ 56,33



BANJO-KAZOOIE

3x R$ 46,33

CASTLEVANIA 64

3x R$ 49,67



COMMAND & CONQUER



3x R$ 43,00

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO



3x R$ 56,33

1080° SNOWBOARDING



3x R$ 43,00

STAR WARS: RACER

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS





3x R$ 56,33

NINTENDO 64



2 OPÇÕES PARA VOCÊ ESCOLHER!

COM 2 CONTROLLERS
3x R$ 153,00

COM STAR WARS: RACER
3x R$ 166,33





CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33



RUMBLE PAK
3x R$: 16,33



CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33



CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00





SUPER GAME BOY

PARA VOCÊ JOGAR POKÉMON E TODOS OS CARTUCHOS DO G/BOY NO SEU SNES!*

3x R$ 16,33

* Exceto o cartucho: Super Mario Bros Deluxe



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R$ 99,67

GRÁTIS 01 GAME SUPER MARIO WORLD

MARIO PAINT



3x R$ 19,67

INTERNATIONAL SSTAR SOCCER



3x R$ 23,00

F-ZERO

3x R$ 29,67

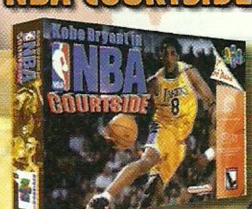
PARA QUEM QUER SE DIVERTIR AQUI TEM UM MUNDO





DISPUTE CORRIDAS SUPERSÔNICAS EM MÁQUINAS FUTURÍSTICAS.

NBA COURTSIDE



KOBE BRYANT LEVA VOCÊ AO INCRÍVEL MUNDO DA NBA!

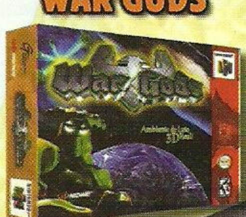




CRIATURAS HORRIPILANTES SE ENFRENTAM EM LUTAS MORTAIS.

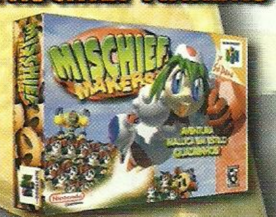
3x R$ 19,67 CADA

WAR GODS



DEUSES GUERREIROS TRAVAM BATALHAS DE VIDA OU MORTE

MISCHIEF MAKERS



UMA AVENTURA MALUCA EM ESTILO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS!

PACOTES ESPECIAIS: CARTUCHO N64 + ACESSÓRIO

SOUTH PARK



+ CARTUCHO DE MEMÓRIA

3x R$ 49,67

TUROK 2



+ CARTUCHO DE EXPANSÃO

3x R$ 43,00

THE NEW TETRIS



+ CONTROLLER AMARELO

3x R$ 63,00

UM MONTE E GASTAR POUCO, DE OFERTAS PARA APROVEITAR!

Nintendo® by gradiente

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

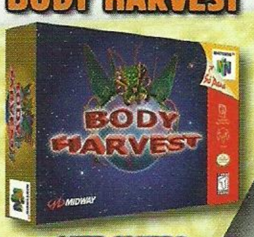


PARTICIPE DE UM RALLY ESTILO ARCADE EM VÁRIOS TIPOS DE PISTAS.

FIGHTERS DESTINY

A ARTE DA LUTA LEVADA ÀS ÚLTIMAS CONSEQUÊNCIAS.

BODY HARVEST



LUTE CONTRA INSETOS ALIENÍGENAS E SALVE A TERRA!

3x R$ 23,00 CADA

BUCK BUMBLE



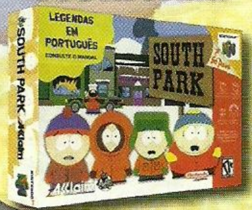
DIZEM QUE AS ABELHAS SÓ ATACAM QUANDO SÃO AMEAÇADAS. ESTA NÃO!

FORSAKEN



EM 2113 O INIMIGO NÃO VIRÁ DO ESPAÇO, MAS DO PRÓPRIO PLANETA TERRA!

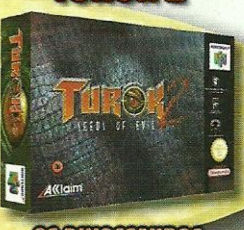
SOUTH PARK



OS MOLEQUES DO DESENHO ANIMADO SAEM DA TV E APRONTAM TODAS NO N64!

3x R$ 26,33 CADA

TUROK 2



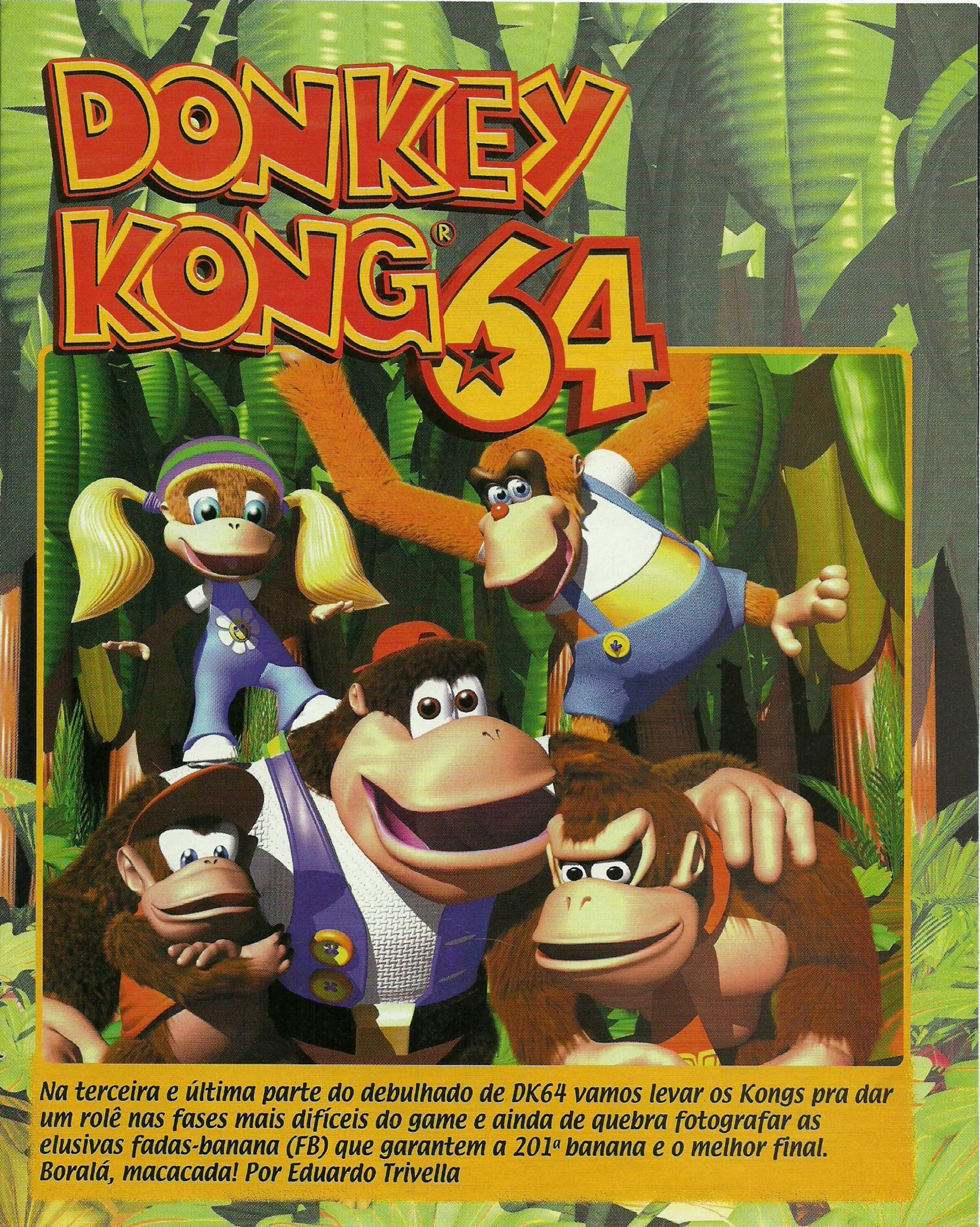
OS DINOSSAUROS MAIS FEROZES DO N64 VOLTAM A ATACAR!

Preços válidos até 29/02/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING



Na terceira e última parte do debulhado de DK64 vamos levar os Kongs pra dar um rolê nas fases mais difíceis do game e ainda de quebra fotografar as elusivas fadas-banana (FB) que garantem a 201ª banana e o melhor final. Boralá, macacada! Por Eduardo Trivella

FUNGI FOREST(ingresso: 50 BDs)

A fase é acessada com o canhão que está perto de um dos botões "3", mas antes de entrar na Floresta dos Cogumelos leve Diddy para dar um passeio aéreo e pegar duas bananas-douradas (BD): uma logo na frente da entrada da fase e uma dentro de um barril que leva ao minigame Peril Path Panic). Dentro da cabana, mas fora da fase propriamente dita, fuzile o cogumelo que fica andando pelo teto (cada Kong acerta uma vez sua cor correspondente). Uma porta se abrirá, mostrando um botão Chunky que o gorila pode acionar e revelar a Battle Arena, Forest Fracas (um minuto de treta para ganhar a coroa); mas isso só depois que ele aprender o Gorilla Gone em Crystal Caves.

Ao entrar, fique esperto pois existem lugares que você só pode acessar de dia ou à noite. Olhe o símbolo da lua ou do sol nas diversas portas espalhadas pela fase e volte até a árvore do relógio para mudar o horário se necessário.

Objetivos Principais

a) Aprender o Super Simian Slam com Cranky: com este movimento, todos os Kongs ganham maior poder de esmagamento e podem acionar os botões com bordas azuis.

b) Comprar Munição Teleguiada com Funky: dê cinco moedas ao ex-surfista em troca da munição que vai atrás do alvo. Quer mais moleza que isso? Senta no pudim!

c) Bananas Douradas

Donkey



Chame todos os macacos para dar um tiro cada em seus botões correspondentes, dentro do cogumelo gigante. Três canhões aparecerão. Acione o botão e entre no canhão mais baixo.



Termine o Barrel Blast nas escadarias do lado de fora do cogumelo gigante e entre no minigame Peril Path Panic. Abra caminho para as fadas na base da melancia. (BD11)

Entre na casa do moinho durante o dia, quebre o caixote do canto e acione o botão Donkey. Vá até as alavancas, observe as marcas nelas e faça a seqüência 2-1-1-3-2. Volte até o relógio e mude o horário para poder pegar a BD.



Agora o negócio é dentro da cabana cercada por espinhos que só é acessada à noite. Para isso, Donkey deve entrar no barril de invencibilidade e acionar o botão no meio dos espinhos. Uma vez lá dentro, quebre o caixote e acione o botão para revelar os cipós que levam ao minigame Minicart Mayhem. Dois barris explosivos vão perseguir você durante 45 segundos.



Diddy



Suba com Diddy voador até o barril de minigame Teetering Turtle Trouble, na parte mais alta do cogumelo gigante. Não deixe as tartarugas caírem!



Vá até a árvore da coruja durante a noite e toque a guitarra para chamá-la para uma corrida. Passe por dentro dos anéis que ela deixar para trás e depois entre no minigame Busy Barrel Barrage. Amendoim na jacarezada!



Use o superpulo à noite em uma das cabanas perto da casa do moinho. Dentro da sala, toque a guitarra para ser guiado em meio à escuridão até a BD.



Suba até o topo da casa do moinho durante a noite e acione o botão. Entre na sala, dê um tiro no botão ON e uma cabeçada no botão com uma seta para cima. A BD será erguida dentro de uma gaiola lá fora e um botão musical aparecerá. Saia e toque para a gaiola explodir.

Tiny



Acione o botão Tiny dentro do cogumelo gigante e entre no minigame Speedy Swing Sortie. Pegue as catorze moedas em cima das copas das árvores em 44 segundos.



Na área da coruja, procure o barril encolhedor e entre nele. Suba na plataforma musical e chame Squawks para levar você até o topo da árvore. Entre no buraco e mande granadas em todos os Klaptraps para ganhar uma BD e uma semente.

Leve a semente para aquele pedaço de solo fértil cercado. Depois que a planta esquisita crescer, entre no barril de encolhimento e toque sax para ser levado até a BD.

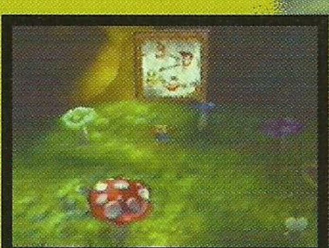


Entre pelo buraco da casa do moinho à noite (depois que Chunky quebrar os caixotes lá de dentro) e procure a sala da aranha. Destrua os três filhotes que ela joga e dê um tiro na cara dela. Cinco tiros certeiros e ela descerá para a briga. Acabe com ela e a BD é sua.

Lanky



Acione o botão Lanky no topo do cogumelo gigante e entre por uma das portas que se abriram. Use os cogumelo-mola para chegar até a BD.



Repita a operação da primeira BD e entre pela outra porta. Observe o quadro na parede e esmague os cogumelos coloridos na ordem correspondente com os Kongs da figura (amarelo, vermelho, roxo, verde e azul). Termine o minigame Krazy Kong Klamour acertando apenas as bananas.



Transforme-se em balão do lado da casa do moinho e entre na janela noturna. Acione o botão e mate todos os morcegos.

Acorde o coelho (de dia) tocando trombone na orelha dele e o desafiando para uma corrida. Aliás: uma não, duas; já que você só ganha esta BD depois de vencê-lo duas vezes. E você só conseguirá vencer a segunda vez depois de aprender o Orangstand Sprint na fase Crystal Caves.

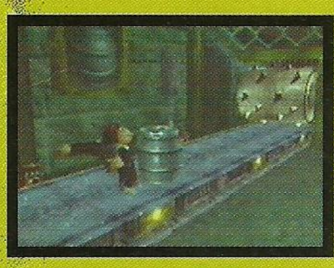
Chunky



Ajude a larva que está sendo ameaçada pelos tomates-assassinos, esmagando-os e depois levando-a até um local com uma planta desenhada no chão, perto da árvore do relógio.



Quebre a grade do poço e dirija bem o carrinho de mina para pegar cinqüenta moedas e ganhar uma BD.
Acione o botão perto do topo do cogumelo gigante, entre na sala, acione outro e monte o quebra-cabeças dando tiros em suas peças.



Arrombe a porta da casa do moinho durante o dia, quebre os caixotes e toque o triângulo para rodar o moinho. Pegue o tonel dessa sala e leve para a outra. Coloque-o, juntamente com os outros dois, na esteira rolante.



d) Achar as plantas de Snide
Donkey: ao lado da cabana cercada por espinhos.
Diddy: dentro do cogumelo gigante.
Tiny: nas escadarias do cogumelo gigante.
Lanky: embaixo da árvore da coruja.
Chunky: saia do cogumelo gigante por uma porta noturna.

e) Desafio K. Rool: a Battle Arena Kamikaze Kremlings, na parte externa do cogumelo gigante, só pode ser acessada à noite. A coroa é de quem agüentar um minuto lá dentro.



f) Chefe: Dogadon (300 bananas)
O monstro alado retorna e desta vez é Chunky quem segura a bronca. Desvie de suas bolas de fogo e atire barris quando tiver a oportunidade. Depois de alguns safanões, ele vai ficar nervoso e fará o chão começar a afundar. Continue fugindo e jogando barris até um barril de crescimento aparecer. Entre nele para poder acertar o gigante na cara. Caminhe até ele e não tenha dó. Depois de algumas surras ele some pra sempre, deixando mais uma das chaves de K. Lumsy.

CRYSTAL CAVE (ingresso: 65 BDs)

Depois de levar a chave para K. Lumsy, um canhão aparecerá atrás de sua ilha e a entrada para esta fase será revelada. Tiny é a mais indicada para chegar lá por causa de seu penteado "helicóptero". As cavernas são território perigoso para os macacos. Preste atenção na música quando ela ficar sinistra de repente – isso indica que um bombardeio de estalactites está para começar.
Antes de entrar, use Chunky para quebrar as paredes de gelo na parte de baixo. Depois, pegue um pedaço da planta de Snide com Lanky, use o barril de invencibilidade para levar Donkey até uma BD e voe com Diddy até o botão musical. Solte algumas notas e é mais uma BD na conta.

Aproveite também que você já aprendeu o Super Simian Slam na fase anterior e volte até a entrada da fase Gloomy Galleon. Acione o botão Chunky e faça Tiny entrar no barril de encolhimento. Passe pela abertura na parede e pegue uma BD.





Objetivos Principais

a) Aprender novos movimentos com Cranky: Orangstand Sprint para Lanky; Gorilla Gone para Chunky e Monkeyport para Tiny.

b) Comprar o segundo Cinto de Munição com Funky: com isso, todos os Kongs passam a ter duzentos tiros.

c) Comprar a última melancia de energia e o Upgrade 2 com Candy: energia nunca é demais. Dê sete moedas para a macaca e você ficará mais forte, além de seus instrumentos musicais passarem a contar com vinte unidades de energia musical.

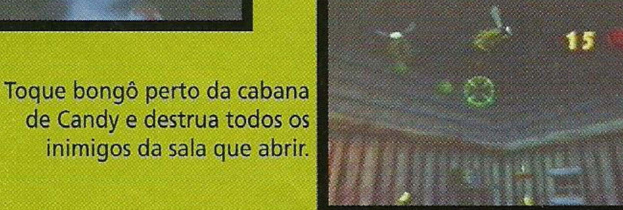
d) Bananas Douradas

Donkey



Termine o Barrel Blast perto da cabana de Cranky para ter acesso ao minigame Busy Barrel Barrage.

Entre na cabana perto de um botão "2" tocando uma batucada. Resolva o Puzzle batendo nos quadrados de cores iguais. Para fazer a parede girar, bundada no botão azul.



Toque bongô perto da cabana de Candy e destrua todos os inimigos da sala que abrir.



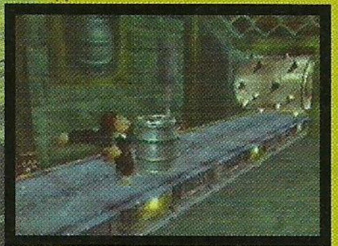


Batuque em frente ao iglu. Lá dentro você deve seguir a trilha de bananas dentro de um labirinto móvel de pontas de gelo. Cuidado pois um vacilo e Donkey perde uma melancia de energia.

Diddy



Pule no barril de Jetpack ao lado da cabana de Cranky, passe pela abertura à direita e voe pelo meio do símbolo DK para os botões musicais aparecerem em volta do iglu. Desça, toque a guitarra para entrar e elimine os barris em ordem crescente.



Entre no barril de Jetpack ao lado da cabana de Cranky e voe até o barril de minigame Mad Maze Maul, que está no meio da cachoeira. Ache o final do labirinto e detone sete inimigos no caminho.





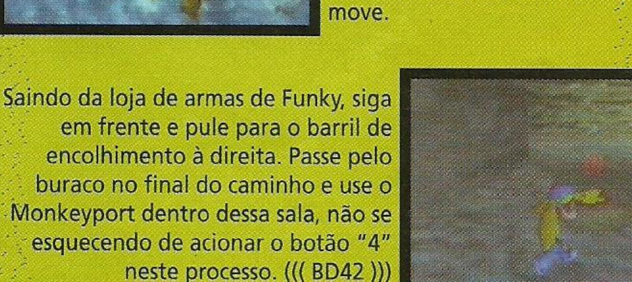
Toque a guitarra em frente a uma das portas naquela construção perto da cabana de Candy. Depois de entrar pela porta que se abre, você terá 49 segundos para matar todos os inimigos da sala. Paciência, pois esse é um dos momentos mais difíceis do jogo.

Em frente à outra porta nessa mesma construção, a guitarra deve soar novamente. Entre, livre-se do inimigo, pule no barril de Jetpack e acenda a trivella, digo, as três velas.

Tiny

Toque o sax em frente a uma das portas perto da cabana de Candy. Detone os Klaptraps lá de dentro com granadas.

Desça à direita do Barrel Blast de Donkey, passe pela pequena abertura na parede e acerte as bananas no minigame Krazy Kong Klamour.



Abra a porta do iglu tocando sax. Livre-se do inimigo antes dele transformar você em purê de macaco, acione o botão em forma de alvo e continue pulando nele enquanto ele se move.

Saindo da loja de armas de Funky, siga em frente e pule para o barril de encolhimento à direita. Passe pelo buraco no final do caminho e use o Monkeyport dentro dessa sala, não se esquecendo de acionar o botão "4" neste processo. (((BD42)))



Lanky



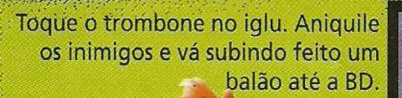
Acione o botão em frente ao castelo para poder entrar. Seja mais ligeiro que a abóbora no jogo dela e ganhe sua recompensa.



Acione o botão atrás do castelo e sua torre se abrirá. Vá até lá em forma de balão e vença a corrida contra a tartaruga, pegando cinquenta moedas.



Vire balão na cabana perto de um dos botões "2", suba no telhado e toque o trombone para entrar. Vire balão novamente, entre no barril para ficar mais rápido, acione o botão no final do corredor e volte correndo para pegar a BD.





Toque o trombone no iglu. Aniquile os inimigos e vá subindo feito um balão até a BD.

Chunky



Quebre a parede de gelo perto da entrada e use o Gorilla Gone.

Toque o triângulo no botão musical perto da cabana de Candy. Lá dentro, acione os três alvos sem ser iluminado pelas luminárias móveis, acione o botão Chunky para ficar invisível e entre no minigame Searchlight Seek. Acerte oito Klaptraps no escuro.

Toque o triângulo no iglu e impeça as chamas de explodir o coitadinho do coelhinho bonitinho.



Pegue a pedra atrás do castelo e a leve para o botão um pouco mais adiante. Vá até o local mostrado pela animação (atrás do Barrel Blast de Donkey), vire Chunky gigante e carregue a pedra para cima do botão móvel. Um iglu vai explodir revelando a BD.



e) Achar as plantas de Snide
Nesta fase, o QG de Snide está protegido por uma parede de gelo. Nada que um bom soco de Chunky não dê conta.
Donkey: atrás do castelo.
Diddy: pule em um barril de Jetpack e voe até uma dos botões "4". Tiny tem de ter acionado o outro botão para Diddy poder teleportar-se.
Tiny: perto de um dos botões "2".
Lanky: em um dos botões "5", que inicialmente é acionado por Diddy e seu Jetpack.
Chunky: em cima do iglu com as plataformas musicais.

f) Desafio K. Rool: Setenta segundos sobrevivendo a ataques sucessivos de Kremlings e Klaspats em Plinth Panic são suficientes para ganhar uma coroa.



g) Chefe: Army Dillo (350 bananas)
K. Rool dá mais uma chance a Army Dillo, que agora vem equipado com canhões laterais. Pena que a inteligência dele não está nem um pouquinho melhor em relação a primeira vez em que ele aparece. Para dar cabo dele, é só desviar das bolas de fogo e mísseis e jogar barris em seu focinho quando surgir a oportunidade. Pegue a chave e faça uma visitinha a nosso amigo K. Lumsy, que a essas alturas está a poucos passos de reconquistar a liberdade. De preferência, vá com Lanky já que agora você já consegue correr mais rápido para pegar um BD no cativeiro do crocodilão.



CREEPY CASTLE (ingresso: 80 BDs)

Para chegar ao Castelo Assombrado, use o canhão atrás do cativeiro de K. Lumsy. Antes de entrar, levante a rocha com Chunky e faça Lanky virar um balão para alcançar o minigame Searchlight Seek. Abra também o caminho para o pedaço da planta de Diddy usando Donkey para dar um tiro no botão de côco.

Objetivos Principais

a) Aprender o Super Duper Simian Slam com Cranky: o último movimento do velho Cranky faz com que os Kongs possam acionar os botões de solo vermelhos.

b) Comprar a mira telescópica com Funky: Sete moedas é um preço muito baixo para esta maravilha da tecnologia primata.

c) Comprar o último Upgrade com Candy: a macaquinha pode aumentar o poder de seu instrumento pela bagatela de sete moedas. A energia musical atinge o máximo em 25 unidades.

d) Bananas Douradas

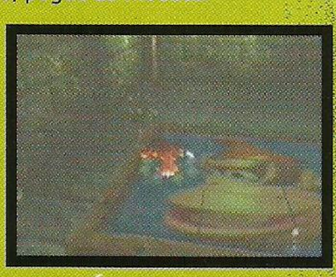
Donkey





Termine o Barrel Blast para abrir uma passagem na árvore. Entre e siga até o grande lago. Use a mira telescópica para acertar os alvos.

Abra a boca da caveira na área da loja de armas. Vá até o botão côco na parede e abra a porta. Observe os desenhos na parede e puxe apenas as alavancas que correspondem às marcas assinaladas. Com o carrinho de mina, pegue 25 moedas.



Entre pela porta quebrada perto de um dos botões "1". Siga até encontrar uma porta à esquerda. Entre, acione o botão vermelho e monte o quebra-cabeças dando bundadas nele.

Entre na biblioteca (Library) acionando o botão vermelho um pouco a frente dela. Mate todos os inimigos para que um botão vermelho apareça. Acione-o, entre no barril de invencibilidade e caminhe tranqüilamente até a BD.

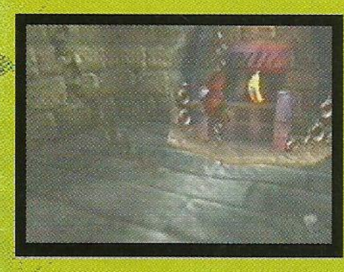
Diddy



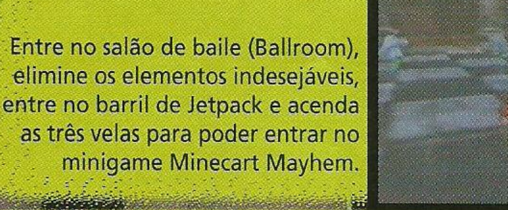
Abra a boca da caveira na área da loja de armas. Entre e siga o caminho da esquerda. No final do corredor, atire no botão-amendoim e depois dê cabeçadas nos botões de 1 a 4.



Entre no barril de Jetpack perto de um dos botões "2" e voe até a torre mais alta para entrar no minigame Big Bug Bash.



Acione o botão vermelho no mesmo lugar da BD3 de Donkey. Atire com a mira telescópica no botão amendoim e use as correntes para chegar a BD.





Entre no salão de baile (Ballroom), elimine os elementos indesejáveis, entre no barril de Jetpack e acenda as três velas para poder entrar no minigame Minecart Mayhem.

Tiny



Entre no pequeno prédio perto da cabana de Funky. Acione o botão vermelho no final de um dos corredores e pegue a BD.





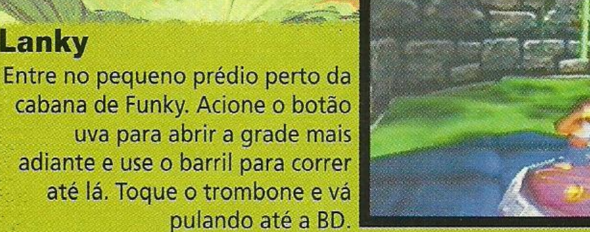
Entre pela porta quebrada perto de um dos botões "1" e vire a primeira à esquerda. Atravesse o abismo para girar as tartarugas no minigame Teetering Turtle Trouble.

Encolha perto de um dos botões "4" e use o cogumelo para pular até o buraquinho. Toque o sax para acabar logo com todos os inimigos da sala e pôr as mãos em mais uma BD.



Entre no salão de baile (Diddy deve abrir a porta) e use o botão de Monkeyport. Suba no telhado, encolha e passe belo buraco. Termine duas voltas da corrida em primeiro lugar com dez moedas.

Lanky



Entre no pequeno prédio perto da cabana de Funky. Acione o botão uva para abrir a grade mais adiante e use o barril para correr até lá. Toque o trombone e vá pulando até a BD.



Acione o botão vermelho no mesmo lugar da BD3 de Donkey. Toque o sax e vá flutuando até o minigame Kremling Kosh.



Acione o botão vermelho perto de um dos botões "4" para entrar na estufa. Seu prêmio está no fim do labirinto.



Suba até o topo do castelo e acione o botão vermelho. Extermine os inimigos, use a mira para acertar os botões-uva e se transforme em balão para alcançar o minigame Beaver Bother. É hora de finger-se de malvado e afugentar as marmotas para o buraco.

Chunky



Entre na caveira da área da loja de armas. Vá até o botão abacaxi, entre na sala, suba no caixão e faça-o afundar. Alguns fantasmas e esqueletos aparecerão. Dê cabo deles e destrua os caixões encostados na parede. Entre no barril de minigame e acabe com os Klaptraps.



Quebre a porta da cabana perto de um dos botões "4", arrebente o caixote da sala e esmigalhe todos os inimigos.



Entre no museu, soque os escudos gigantes da parede, pegue a pedra e coloque-a em cima da mesinha.

Entre na árvore, arrebente a parede da esquerda e use a mira para atingir o botão abacaxi e poder chegar até o minigame Beaver Bother.

e) Achar as plantas de Snide
Donkey: dentro da árvore perto do Barrel Blast.
Diddy: na área perto da cabana de Funky.
Tiny: em uma saliência rochosa, no final do caminho mais baixo da fase.
Lanky: no caminho que circunda o castelo.
Chunky: entre pela porta quebrada perto de um dos botões "1".

f) Desafio K. Rool: Lanky pode acessar a Pinnacle Palaver quando entrar na estufa. Esta arena de batalha coloca o jogador contra uma horda de inimigos durante oitenta segundos.

g) Chefe: Falso K. Rool (400 bananas)
O Kong que der a última banana é quem começará enfrentando este crocodilo de madeira feito por dois atrapalhados Kremlings. Ele aparecerá em quatro lugares diferentes da sala, sempre girando em sentido anti-horário. Para atingi-lo é só entrar no canhão que atira no lugar onde ele está. A cada três tiros certeiros, uma parte de seu corpo cai. Se você errar o tiro e passar no vazio, o próximo Kong é convocado.
Preste atenção pois a partir de determinado momento aparecerão dois K. Rools falsos e só um é verdadeiro. Complicado? Então mire no de coloração mais viva que está tudo certo.
No finalzinho, ele começará a rodar mais rapidamente pela sala, então você terá de antecipar os movimentos dele. Detone-o e leve a chave para K. Lumsy.

HIDEOUT HELM (ingresso: 100 BDs)

Assim que a sétima chave gira nas fechaduras de K.Lumsy, a porta se abre para o esconderijo daquele escamoso do K. Rool. O nêmesis da família Kong pretende disparar o Blast-O-Matic na Ilha DK e acabar com tudo. Enquanto todas as outras fases permitiam que você as explorasse sem se preocupar com o tempo, aqui você deve correr para que o patife não dê o tiro fatal. Seu limite de tempo dependerá de quantos pedaços da planta de Snide você encontrou e devolveu ao fuinha, portanto se ainda faltar alguma, é melhor pegar antes de entrar aqui.
Para chegar a esta fase, Tiny deve usar o Monkeyport num botão que está na parte mais baixa da ilha móvel do crocodilo. Chegando lá em cima, mande ver no saxofone para receber uma BD e fazer surgir um barril Chunky ao lado da ilha da Fada Banana. Volte com o gorila até lá, entre no barril para ficar gigante e vá até a ilhota com um "X". Faça o chão tremer neste local para revelar uma BD dentro de uma rocha.
Volte para a ante-sala do Hideout Helm, chame Donkey e dê um tiro com mira telescópica no botão de côco do outro lado do fosso de lava. Isso abrirá caminho até o inimigo que segura o pedaço da planta de Donkey.
Vá com Chunky até o botão de invisibilidade e acione-o, fazendo surgir alguns cipós que garantem a chegada segura até a entrada da fase e também a mais uma BD no minigame Kremling Kosh.

Objetivos principais

a) Desligar a máquina de K. Rool

Os Kongs devem se revezar para chegar até a máquina. Então:
suba a ladeira com Lanky.
abra a porta com Chunky.
entre pelo cano com Tiny.
puxe a alavanca com Donkey
voe pelos símbolos DK com Diddy
derrube as grades com Chunky.





Depois disso, Donkey Kong deve tocar seu instrumento em frente a uma das portas para entrar em dois minigames. Vencendo, uma das partes da máquina é desligada. Repita o procedimento com todos os outros macacos para frustrar de vez os planos do rei dos répteis.

b) Desafio K. Rool:

Diddy deve usar o Jetpack para chegar até a Arena de Batalha Shockwave Showdown e ganhar a última coroa, agüentando o bando de Kremlings durante um minuto e meio.

c) Pegar a última chave de K. Lumsy

Depois de desligar a máquina, continue o caminho até dar de cara com uma porta com os símbolos da Moeda Nintendo e da Moeda Rare, que só se abre se você as tiver em seu poder. Você as tem, não tem? Como?!?! Não tem?!?! Por acaso você perdeu algum número da NW? Tá bom! Tá bom! Vamos refrescar a sua memória... a Moeda Nintendo você ganha vencendo o arcade DK pela segunda vez na fase Frantic Factory; e a Moeda Rare é conseguida com 5000 pontos no Arcade Jetpack de Cranky Kong.



FADAS-BANANA

Estas entidades um tanto quanto tímidas são necessárias para apreciar os mais de dez minutos do melhor final de **DK64**. Tiny é quem negocia com a Fada-Banana chefe, na Ilha da Fada do Mundo Principal, e acaba ganhando a câmera para capturar em filme todas as outras fadas. Você deve clicar quatro delas no Mundo Principal e duas em cada uma das outras fases para ganhar a última banana-dourada do jogo.





Mundo Principal – Aproveite para testar a câmera logo depois que recebê-la na ilhota ao lado da Ilha da Fada. Na entrada de Frantic Factory, Chunky deve arrebentar o caixote que está encostado na parede para que uma fada apareça. Em outra entrada de fase, a Fungi Forest, Tiny revela a última FB com seu arco-e-pena.





Jungle Japes – Uma está naquela sala com um quadro da Ilha DK na parede, que só Lanky pode acessar plantando bananeira. A outra está depois do lago, numa sala com uma pequena lagoa.





Angry Aztec – Tiny deve encolher dentro do templo das carrancas para pegar uma das FB desta fase. Dentro do templo da lhama, perto do cano por onde Tiny passa para pegar uma BD, você encontrará a segunda.



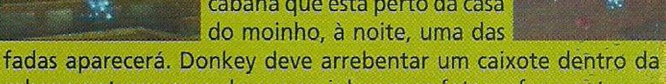
Frantic Factory – Encontre uma FB na frente da cabana de Funky e a outra num corredor superior que sai da sala com blocos de brinquedo.



Gloomy Galleon – Dentro de um dos baús que Chunky quebra na porrada e dentro do galeão afundado com Tiny.



Fungi Forest – Depois que Diddy pegar a BD dentro da cabana que está perto da casa do moinho, à noite, uma das fadas aparecerá. Donkey deve arrebentar um caixote dentro da cabana noturna cercada por espinhos para fotografar a outra.





Crystal Caves – Uma FB aparecerá depois que Diddy pegar uma BD dentro de uma das salas da grande construção perto da cabana de Candy. Tiny faz a outra dar as caras depois de pegar a BD dentro do iglu.





Creepy Castle – No lago dentro da árvore e na sala depois que Tiny usar o Monkeyport no salão de baile.





Hideout Helm – As duas estão perto da oitava chave de K. Lumsy.

Depois de eternizar todas elas em filme, volte até a Ilha da Fada para ganhar uma BD.



ÚLTIMO CHEFE: K.ROOL



Daquele tamanho e mais medroso que uma galinha...
Antes que você pudesse alcançá-lo no Hideout Helm, K. Rool se pirulita numa nave de fuga e fica dando voltas na Ilha DK. Leve a última chave para K. Lumsy e nosso amigo perseguirá a nave de K. Rool, fazendo-a cair e dando acesso à última batalha. Todos os Kongs devem participar dessa treta, não importando com quem você inicialmente entre na nave destruída.
O cenário é um ringue de boxe e K. Rool está caracterizado como um misto de Maguila com bolsa de crocodilo. Não há juízes nessa luta, apenas dois encarregados de fazer soar o gongo quando os rounds terminam. Nem é preciso dizer que estes sujeitos são "super-honestos" e vão contar o tempo direitinho.

Donkey Kong – O primeiro primata a enfrentar o gigante verde é Donkey. Desvie de K. Rool e de suas ondas de energia até aparecerem barris nos quatro cantos do ringue. Suba na junção das cordas, entre no barril e espere o convencido erguer suas mãos para o apupo da platéia. Quatro sapecadas no meio da fuça e o gigante vai à lona.



Diddy Kong – Os "imparciais" kremlings tocam o gongo no oitavo segundo da contagem aberta de K. Rool, e Diddy tem de entrar em cena. Fique fugindo até que um barril de Jetpack apareça. Voe até o alto e atire nos alvos que seguram os refletores. Derrube quatro deles na cabeça de K. Rool para nocauteá-lo novamente.



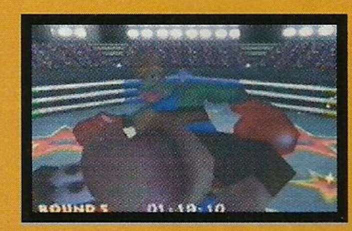
Lanky Kong – K. Rool está apanhando que nem ladrão, mas nem com um refletor entalado na cabeça ele desiste. Vá desviando das cegas investidas do crocodilo até que apareçam botões enumerados do lado de fora do ringue. Soque esses botões, pegue os barris que aparecem e jogue para perto de um botão musical. Espere ele ficar na sua reta e toque o saxofone. O velho truque da casca de banana... (((RO4)))



Tiny Kong – Os Kremlings conseguiram tirar o refletor da cabeça de K. Rool e agora ele está mais furioso do que nunca! Mas o que é aquilo em seu sapato? Um buraco... grande o suficiente para que a pequena Tiny entre por ali. Espere o gigante ficar com o traseiro doendo de tanto bater no chão e um barril encolhedor aparecerá. Entre no sapato, fique desviando de seus dedos e atire penas quando um deles se levantar.



Chunky Kong – Agora a briga é de cachorro grande! K. Rool não vai parar de se movimentar pelo ringue. E o que é pior: ele começa invisível! Desvie de sua sombra e acione o botão Chunky para que quatro botões de invisibilidade apareçam. Inverta os papéis em um dos botões, pule no barril de crescimento e espere o momento certo para desferir um supersoco no desgramado. Quatro porradas e a vitória é sua!



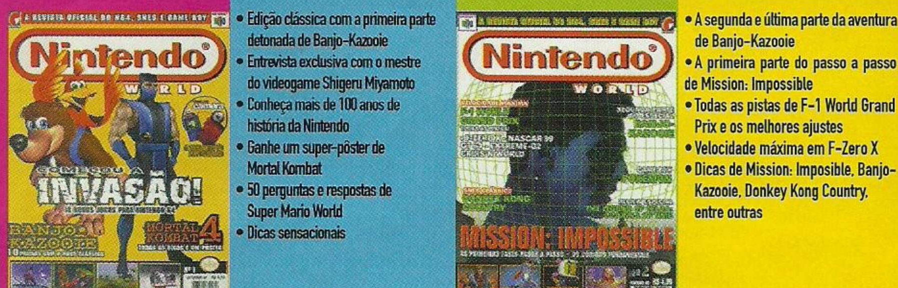
O final que você vai assistir dependerá dos itens pegos durante o jogo. Para ver o melhor (e que conta inclusive com uma seqüência muito engraçada que menciona o futuro console Dolphin), é preciso ter as 201 BDs e as dez coroas. Mas lembre-se: é necessário ter as vinte Fadas-banana. Se você tiver acompanhado bem nossa série de matérias sobre DK, não vai ter dificuldade nenhuma. Agora, se você é leitor de outra revista...



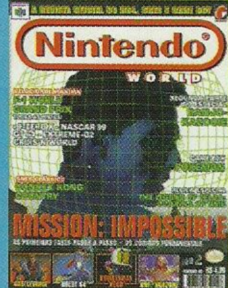


Complete sua coleção Nintendo World

Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Imposible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



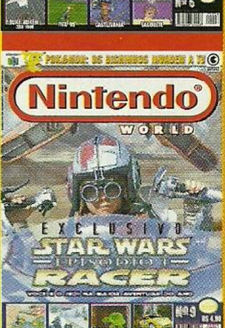
- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98'
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C. A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanão
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e a melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



- Star Wars: Episódio 1 — Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais



- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 - Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World

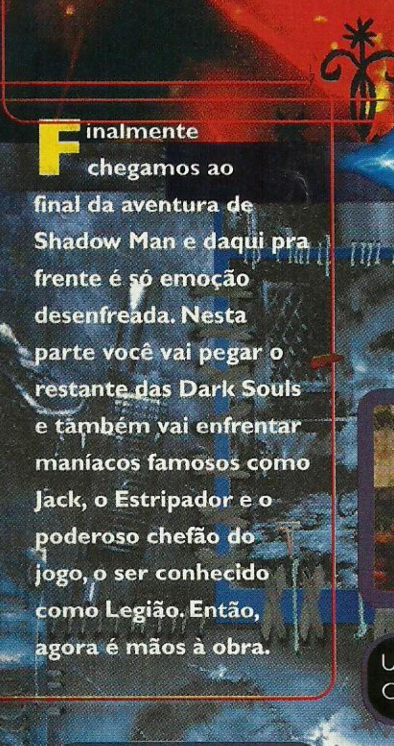


CONRAD EDITORA

Shadow Man



Engate a quinta marcha e leve Michael LeRoy até o final do game. Por Ivan Cordon



Finalmente chegamos ao final da aventura de Shadow Man e daqui pra frente é só emoção desenfreada. Nesta parte você vai pegar o restante das Dark Souls e também vai enfrentar maníacos famosos como Jack, o Estripador e o poderoso chefão do jogo, o ser conhecido como Legião. Então, agora é mãos à obra.

Use o urso e volte ao Temple of Life. Troque os Cadeaux por pontos de energia e volte ao início da fase usando o pedestal do Baton. Siga pelo caminho de lava, atrás do pedestal, entre à direita e suba na plataforma. Atravesse a sala e caia na lava novamente. Siga por ela até esta entrada, pule no lago de ácido e pegue a Dark Soul.



Use o urso novamente e vá para Bayon Paradise. Saia da igreja e use o Calabash nesta placa. No final do corredor você encontrará a Dark Soul.



Agora vá até o Temple of Fire, entre nele e use o Calabash no símbolo. Entre pela passagem e siga pelo corredor empurrando os blocos de fogo até encontrar a Dark Soul. Explore melhor esta fase para pegar outro itens.



Volte ao Temple of Prophecy e siga em frente descendo as escadas. Use o Calabash em cima do quadrado e pegue a Dark Soul. Saia do templo e atravesse a ponte, suba nas plataformas e abra o portal com nove símbolos. Siga em frente e passe pela ponte. Você chegará ao Asylum: Under City.



Asylum: Under City

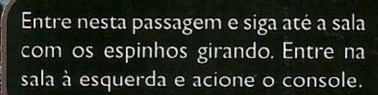


Detone os inimigos e entre nesta torre para recolher alguns itens. Siga em direção ao caminho escuro e use o Flambeau para iluminar o local. Seguindo em frente há um lugar onde a tela estará anexada ao urso de pelúcia.

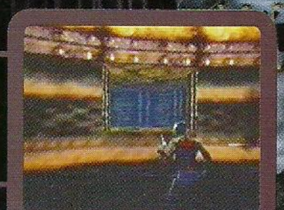


Suba na plataforma da direita e entre pela porta. Atravesse a sala e pegue os itens, volte e salte nas plataforma que estão à esquerda. Salte em direção do cano e depois na plataforma à frente. Entre pela porta e atravesse a sala, detone os guardas e acione o console com a Engineer's Key.

Escale por este computador e suba na plataforma. Desça na grade e vá seguindo pelas plataformas até chegar a uma entrada. Siga pelo corredor e encontre outra sala com mais uma máquina giratória. Volte subindo pelas plataformas e pegando os itens.



Entre nesta passagem e siga até a sala com os espinhos girando. Entre na sala à esquerda e acione o console.



Vá pela sala à esquerda, siga por ela até uma sala grande com uma escadaria no centro. No final da escadaria pegue o Retractor.





Volte à sala onde estavam os espinhos girando e desça. Pegue a Dark Soul nesta sala. Volte até a segunda sala com as plataformas girando e pegue a entrada no ponto mais alto da sala. Siga pelo corredor e detone os guardas, desça e vá por outro corredor até chegar à Dark Soul.



Pule a grade e ao sair da sala, salte para a plataforma à frente. Pegue os itens e entre pela porta. Use a chave no computador, entre na outra sala e acione o outro console. Volte à sala grande e use o cano para atravessá-la, entre na sala e detone o monstro gigante.



Use o ursinho e vá para a Cathedral of Pain. Detone os guardas e siga pela porta que esta à frente. Use o Retractor no corpo pendurado e use o botão de ação. Você será levado para Gardelle City Jail: Texas

Gardelle City Jail: Texas

Da sala principal vá para a direita e siga pelo corredor até uma sala cheia de celas. Entre na cela que está aberta e passe pela passagem na parede.





Siga pelo corredor até encontrar uma sala com o Prison Card. Use-o na máquina para abrir os portões.



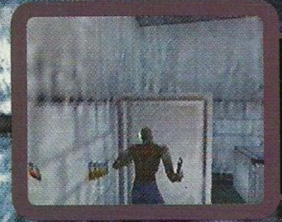
Volte à sala com as celas e pegue outro corredor. Detone o helicóptero, suba a escada e pegue os itens dentro da casa. Volte e desça as escadas.

Vá pelo corredor até encontrar outra máquina. Use o cartão nela, siga em frente e entre no corredor. Depois da primeira grade, vire à direita e siga pelo corredor. Na sala, vire à esquerda para pegar os itens, volte à sala e suba a escada. Encontre outra sala e acione o console com o cartão.



Volte ao corredor principal e continue seguindo em frente. Quando chegar a uma área aberta um maluco com uma pistola desafia você. Esconda-se atrás das caixas para evitar os tiros do inimigo e carregue o poder da Shadow Gun. Saia e acerte o cara. Faça isso até derrotá-lo e pegue a Dark Soul.





Suba as escadas e pegue a metralhadora. Desça pela outra escada e acione outro console. Entre na cozinha e detone os guardas, vá até o final da tela e suba na caixa. Siga pelo corredor, desça para o pátio e acione o console.

Volte ao local onde você detonou o helicóptero e suba as escadas. Vire à esquerda e desça outra escada. Siga em frente em direção a uma sala com uma luz azul piscando.

Enfrente outro maníaco, agora um com uma supermetralhadora. Para detonar o cara, fique abaixado atrás da caixa e quando ele não estiver atirando, detone-o com a Shadow Gun.

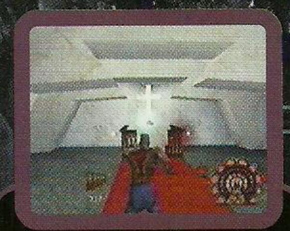


Entre no corredor e vá seguindo até uma porta com um cadeado. Atire no cadeado e entre para pegar o Accumulator. Você precisa encontrar pelo menos três destes itens para pegar a arma mais importante do jogo.





Volte e suba a escada. Ache um buraco no chão e entre nele, vá até o final do corredor e desça no fosso do elevador. Siga pelo corredor até chegar ao console. Use o cartão, volte e entre no corredor que se abriu.



Entre nas salas e pegue os itens, depois suba as escadas, entre na sala e vá para o corredor. Siga por ele até chegar à igreja e pegue outro Accumulator. Entre na sala e acione o console.



Saia da igreja e siga pela direita até achar uma escada. Desça por ela e siga em frente, vire à direita e pegue outra Shot Gun. Saia e vá para a esquerda até achar um cara sentado em uma cadeira elétrica. Detone-o e pegue a Dark Soul e um Prisma. Use o cartão no console e siga pelo corredor. Ponha o prisma no altar. Atravesse o portal e siga o detonado da fase Engine Block, pistão 4, que está no texto mais à frente.

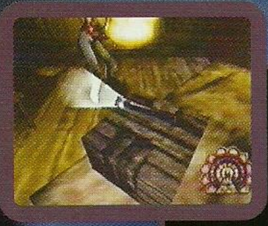


Mordant Street, Queens, NY

Use o urso para voltar até a Cathedral of Pain.



Entre no corredor com este símbolo e use o Retractor no corpo. Vá para Mordant Street, Queens, NY.



Entre no corredor à esquerda e suba na plataforma para entrar no corredor. Siga pelo caminho da esquerda, entre pela porta. Depois da animação siga para a esquerda e entre no corredor escuro, no final dele você irá encontrar uma lanterna.



Volte à sala principal, entre no outro corredor e siga até uma porta com um cadeado. Destrua-o e vá até o final do corredor. Empurre a caixa e na sala atire nas tábuas. Siga pelo corredor, veja um teto destruído, suba e continue indo em frente.



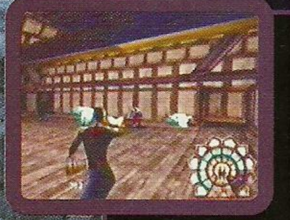
Destrua as caixas para seguir em frente, atravesse a sala e no corredor siga para a direita, continue indo em frente e cuidado com o chão, ele se quebra. Continue pelo corredor e siga à direita até achar umas caixas atrapalhando a passagem, destrua-as.



Vá pelo corredor até uma porta com umas tábuas fechando sua entrada. Quebre-as e siga à esquerda até achar o gerador de energia, acione-a e volte à sala principal.



Use o elevador para chegar no segundo andar, ao sair dele siga para a direita e pule o buraco. Entre pela porta e vá para a esquerda, por um longo corredor. No final dele entre à direita e pegue outro Accumulator.



Siga pelo corredor até um caminho de sangue, vire à esquerda, escale a parede e vá pelo corredor até achar o mestre. Detone-o e pegue a Dark Soul e o Prisma, entre no corredor e vá até o final dele, use o Prisma no pedestal. Atravesse o portal e siga o detonado da fase Engine Block, pistão 3.

Down Street Station: London



Volte à Cathedral of Pain usando o urso e entre no corredor com o símbolo de uma faca vermelha. Suba a escada, use o Retractor no corpo e vá para Down Street Station: London.



Logo na tela em que você aparecer, pegue o livro sobre a mesa. Ele dará dicas importantes sobre a fase Engine Block.

Desça pelo corredor e siga à direita. Nesta fase você pode fazer dois caminhos. Um muito longo e outro mais curto. É bom vasculhar a fase atrás de itens, principalmente os Cadeaux. Seguiremos o caminho mais curto.



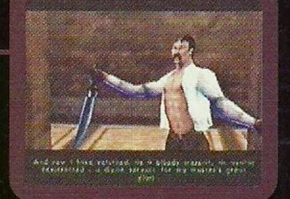
Siga pelo corredor até achar uma entrada, continue seguindo em frente até um lago com uma água verde.



Mergulhe e encontre uma passagem no final do tanque, passe por ela e encontre outro tanque. Quando estiver subindo tome cuidado com a lâmina giratória.



Saia da água e entre no elevador, aperte o botão de ação para acioná-lo. Ao sair do elevador entre na sala da esquerda, com outro lado e um monte de lâminas giratórias. Mergulhe e entre em uma sala à esquerda, acione o computador e desligue as lâminas, pegue alguns Cadeaux embaixo delas.



Saia da água e siga pelo corredor, encontre outro tanque, mergulhe e atravesse para o outro. Suba até a passagem e siga por ela. Você vai dar de cara com Jack, o Estripador. Derrote-o e pegue a Dark Soul e mais um Prisma.

Entre no corredor da direita e siga por ele até uma sala com enormes blocos. Encontre a saída desta sala e siga pelo corredor indo em frente e passando direto pela sala. Encontre o pedestal e coloque o Prisma nele. Atravesse o portal e siga o detonado na fase Engine Block, pistão 2.

Asylum: Engine Block

Esta fase é trabalhosa. Ela possui quatro entradas, a primeira através das fase Asylum: Cageways e as outras três através dos portais das almas nas fases Mordant Street, Gardelle Jail e Subway Station. O objetivo desta fase é desligar quatro pistões gigantes para liberar caminho para enfrentarmos o inimigo final, o Legião. Vamos fazer os quatro blocos e desligar os pistões.

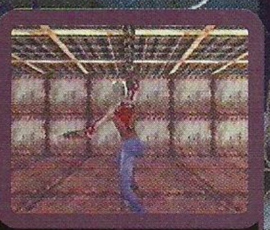


Pistão 1

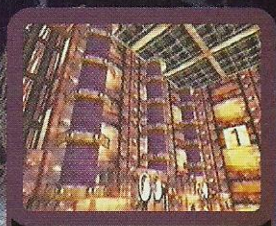
Vá para a fase Asylum:Cageway e detone o guarda. Entre no bonde vermelho e chegue em Engine Block.



Saia do vagão e desça, suba pelas rampas e siga pelo corredor até chegar à sala com os pistões. Neste ponto a tela estará anexada ao urso Ted.



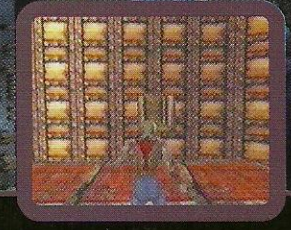
Siga à esquerda e entre na sala, atravesse-a e, ao chegar na sala maior, com a corda esticada de lado a lado, desça, detone os guardas e pegue os itens. Atravesse a sala pela corda.



Siga pela direita e atravesse as salas até chegar a estes tubos. Use a Engineer's Key de forma que todos os tubos fiquem com o líquido na quinta marca. O pistão estará desligado.

Pistão 2

Esta área é acessada pelo portal da fase Down Street Station: London.



Desça a rampa e acabe com os guardas. Entre na sala da esquerda e use a chave no console. Volte à rampa e salte em direção à passagem que se abriu.



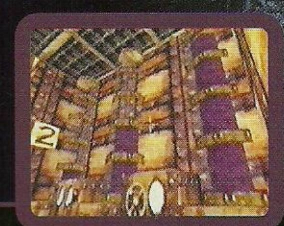
Siga pelo corredor e no final dele use a chave no console. Vá em direção à lava, siga pelo cano e use a plataforma móvel para chegar ao outro lado, detone os guardas e entre pela passagem na parede.



Vá pelo corredor até uma sala enorme, desça e detone o monstro para pegar a Dark Soul. Para soltar o bicho da sela acione a alavanca no computador.



Saia da sala e atravesse um pequeno corredor. Enfrente outro monstro e pegue outra Dark Soul. Passe pela porta e siga até outra sala com mais um monstro. Use o computador que está atrás da jaula para soltá-lo.



Suba pelos canos até uma abertura. Siga pelo corredor até uma sala com um pilar no centro e atravesse outras salas para chegar aos tubos. Deixe-os nesta seqüência. O da esquerda com um, o do meio com dois e o último com quatro.

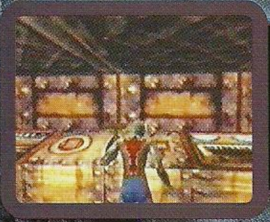
Violator



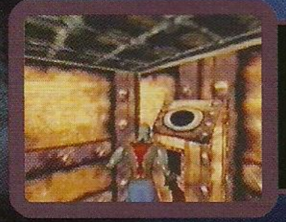
Use o urso e vá para o Asylum: Playroom. Detone o guarda e entre no corredor à direita. Entre na primeira porta à esquerda, siga pelo corredor até uma enorme sala, entre na primeira porta e detone o guarda. Use os Accumulators na máquina central e pegue o Violator. Não se preocupe com as munições, você vai começar a encontrá-las nas fases seguintes, dentro de caixas ou de barris.

Pistão 3

Esta área é acessada pelo portal da fase Mordant Street, Queens, NY.

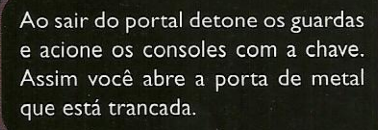


Logo ao passar pelo portal fique esperto e enfrente os guardas. Suba na plataforma da direita e acione a alavanca, atravesse a corda e entre na passagem.



Ao chegar na outra sala, detone os guardas e um mostro, pegue a Dark Soul, acione o console com a chave e detone outro monstro.

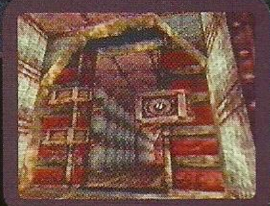




Saia da sala e passe pelo corredor com grades. Entre na passagem da parede e atravesse algumas salas para chegar aos tubos de controle do pistão. Deixe-os nesta seqüência: o primeiro da esquerda, com três, o segundo com um e o terceiro com dois.

Pistão 4

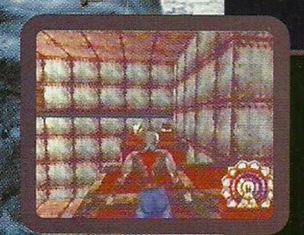
Esta área é acessada pelo portal da fase Gardelle Prison: Texas.



Ao sair do portal detone os guardas e acione os consoles com a chave. Assim você abre a porta de metal que está trancada.



Vá pelo caminho que se abriu e ao chegar à outra porta entre no corredor da direita. Siga por ele até uma sala grande com vários computadores. Acione a alavanca para libertar os monstros. Você terá de enfrentar dois de uma só vez, tome cuidado.



Recolha as Dark Souls e no final do corredor use a chave no console para abrir uma passagem na parede. Suba nas caixas e vá saltando pelas jaulas até chegar à entrada na parede.

Siga pelo corredor até uma sala com um suporte cheio de lâminas girando. Suba no suporte e atravesse a sala, acione outro console e entre na passagem.



Vá pelo corredor, encontre outra sala, enfrente mais um inimigo gigante e pegue outra Dark Soul. Entre na sala de comandos e acione a alavanca para chamar um elevador de cargas.

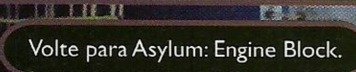


Use o elevador e vá para a outra sala. Suba a rampa e entre na sala, acione a alavanca e volte para enfrentar o monstro e pegar outra Dark Soul.



Vá na direção do elevador e atrás dele você encontrará uma sala. Atravesse-a e pegue as duas Dark Souls.

Volte à sala do elevador e suba a rampa. Entre na passagem e siga até a sala dos tubos de comandos. Deixe-os nesta ordem: o da esquerda com dois, o do meio com quatro e o último com cinco.



Volte para Asylum: Engine Block.



Desafio Final



Use o urso e vá para Marrow Gates. Escale a cachoeira, logo no início da fase, abra o portal e pegue outro Violator.

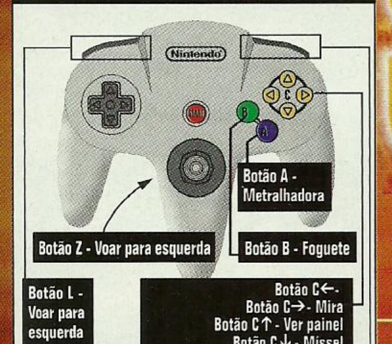
Depois de desligar os quatro pistões, siga pelo corredor central do motor e suba pelas rampas. Você chegará à uma sala onde Luke está sentado em uma cadeira. Depois da animação, enfrente a forma humana do Legião. Para derrotá-lo use a Shadow Gun em uma mão e o Violator na outra.

Depois de ser derrotado em sua forma humana, Legião se transforma em um monstro voador. Não tenha dó e use as duas Violator para tirar o máximo de energia do bicho se a munição acabar. Use a Shadow Gun e cuidado para não cair da ponte. Beleza, acabou!

NUCLEAR STRIKE 64

Salve o mundo a bordo de um super-helicóptero de guerra

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0	Nota
Som	7,0	7,4
Jogabilidade	7,5	
Diversão	7,5	
Replay	7,0	

DADOS



JOGADORES

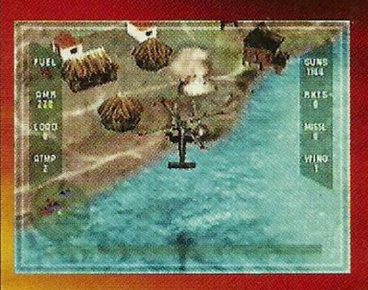
CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Pacific Power & Light Co.
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

Se você é um gamemaníaco das antigas e é fã de um jogo de helicóptero, deve ter boas lembranças só pelo fato de ter visto o nome deste novo game para N64. Nuclear Strike 64 é a terceira seqüência de um grande clássico: Desert Strike: Return To The Gulf, que foi lançado pouco depois da Guerra do Golfo para o SNES.

Nas versões seguintes o jogo manteve a mesma base, sempre simulando situações da vida real. Desta vez a ameaça é nuclear. Você faz parte de uma unidade de operações especiais que tem por objetivo acabar com o terrorismo com armas nucleares. As primeiras fases rolam a bordo de um helicóptero Apache, mas no decorrer do jogo novas aeronaves estarão disponíveis. São quinze ao todo, incluindo caças Harrier, Hovercrafts, tanques de guerra, entre outros.



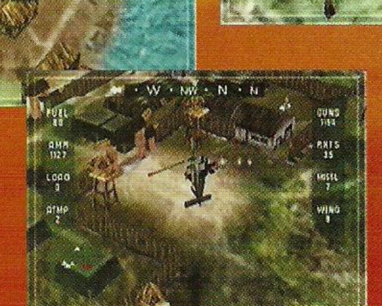


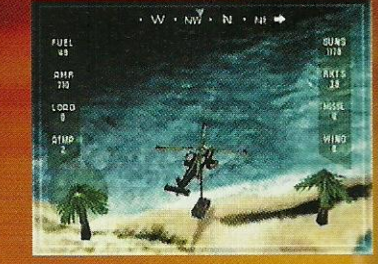
Como nas versões anteriores, você vê toda a ação por cima, mas consegue enxergar os objetos lateralmente. O cenário é grande e não dá para vê-lo por inteiro, então é sempre legal pausar o game para habilitar o mapa do estágio. Com ele, é possível conferir os objetivos e todos os inimigos da missão, além dos itens de sobrevivência do jogo: combustível, blindagem e munição (que não podem ser acumulados). Para pegá-los é só ficar parado sobre os engradados e esperar um cabo fisgá-los.

As missões acontecem em regiões distintas do cenário. Assim, é normal ter de ir de um ponto ao outro para cumprir uma única meta. Os objetivos envolvem basicamente a escolta de aliados e a destruição de instalações militares. Banque o esperto, se você der de cara com um inimigo e não perca a chance de mandá-lo para os ares. Atire em tudo o que tentar atacá-lo (os inimigos aparecem dentro de um alvo vermelho), mas não se esqueça que as armas são superlimitadas.

Evolução total

Nuclear Strike tem gráficos muito mais caprichados que seus antecessores do SNES, claro. Os efeitos de luz em tempo real são bem realistas e em determinadas partes do cenário dá para ver até a poeira subindo, como quando o helicóptero passa perto de um morro, por exemplo. O visual é bem detalhado e o cenário é composto por vários tipos de formações vegetais, terrenos irregulares e diversos tons de coloração da água.





Apenas o som fica devendo. Quando o helicóptero pousa o barulho das hélices não vai diminuindo como se estivessem parando. As explosões e os disparos da artilharia também são fraquinhos. Sorte que o nível de dificuldade é elevado com inimigos inteligentes (reagem de acordo com o seu desempenho, atacando com maior ou menor intensidade) e você pode se divertir em mais de dez missões.

Rogerio Motoda


HERÓI 2000
Na Herói 7 tem um megapreview com tudo o que vai rolar este ano. E tudo sobre o filme dos X-Men para cinema.
ALEXANDRE JUBRAN
Corra pra banca e pegue a sua!
CONRAD EDITORA

Space Invaders







Clássico, clássico, clássico! Todo mundo que tem uma ligação mínima com games sabe que este jogo é um dos mais importantes da história e a chance de poder jogá-lo no N64 é uma verdadeira benção dos deuses. Ele retorna mais de vinte anos depois de seu lançamento em Arcade e é totalmente fiel.

O jogo é simples: você comanda uma nave e tem de acabar com os alienígenas movimentando-se de um lado para o outro. Não deixe os intrusos alcançarem o solo.

Esta versão está parecidíssima com a original, mas há melhorias nos efeitos de som e gráficos que estão mais elaborados. Os cenários de fundo ganharam profundidade e as naves estão poligonais com aparência tridimensional. Ao todo são catorze tipos diferentes de inimigos, entre novos e clássicos.

São cem fases no total e ainda há um modo cooperativo para dois jogadores. Outra novidade é que você conta com armas especiais, que ficam disponíveis sempre que quatro inimigos de uma mesma cor são abatidos. Vale para recordar o passado e ser um futuro fã.

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Z-Axis
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	64 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

Jogo retorna melhorado e com modo cooperativo inédito

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5
Som	7,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Replay	8,5

Nota 7,7

Bassmasters 2000

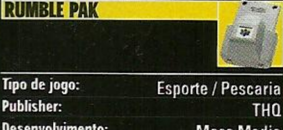
DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Esporte / Pescaria
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Mass Media
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	Todas as idades







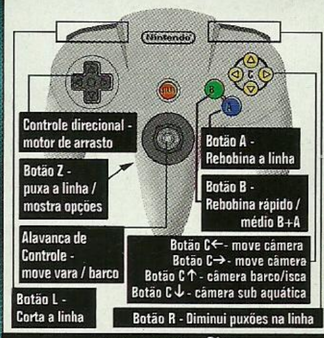
Pescaria desencanada para o seu N64

Um belo domingo de manhã você acorda cedo liga o seu Nintendo 64 e resolve ir pescar!? Pois era isso mesmo que a THQ queria fazer quando começou a desenvolver **Bassmasters 2000** o segundo game neste estilo para o console. A empresa procurou a Associação Americana de Pescaria Esportiva para dar a máxima sensação de realismo começando pela escolha das iscas, anzóis, barcos, motores e do famoso Fish Finder que encontra peixes em altas profundidades. O jogador pode até examinar detalhadamente as condições do tempo nos lagos onde rola a pescaria e você ainda pode criar o seu próprio pescador alterando o nome e a fisionomia. No modo Exhibition você passa um dia pescando e também dá para enfrentar os melhores pescadores do mundo no Tournament. Além destes ainda tem o speed fishing onde o tempo é quem comanda a pescaria e o treino no lançamento de iscas.

O game possui gráficos simples, mas com ângulos de câmera muito bons e pouca música. A jogabilidade é boa, mas exige um certo treino para não deixar os escamosos escapar. Então o lance é escolher uma vara legal, uma boa linha e ter paciência.

Renato Siqueira

COMANDOS



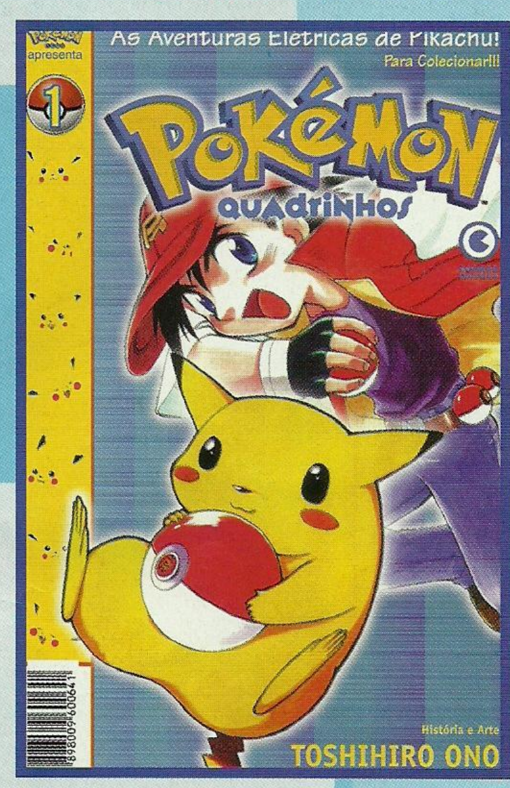
AVALIAÇÃO

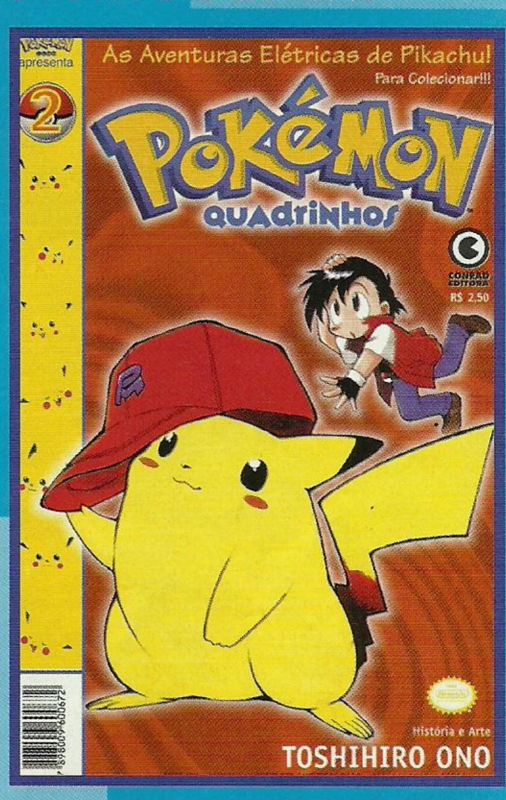
Gráficos	6,0
Som	6,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,0
Replay	7,0

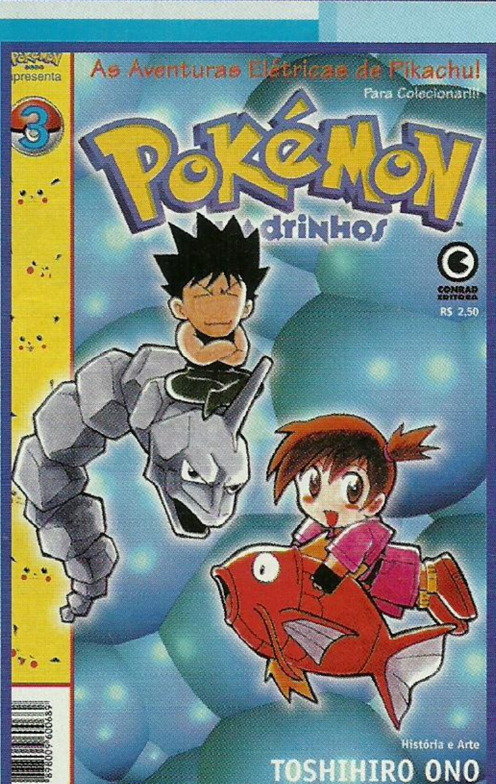
Nota 7,0

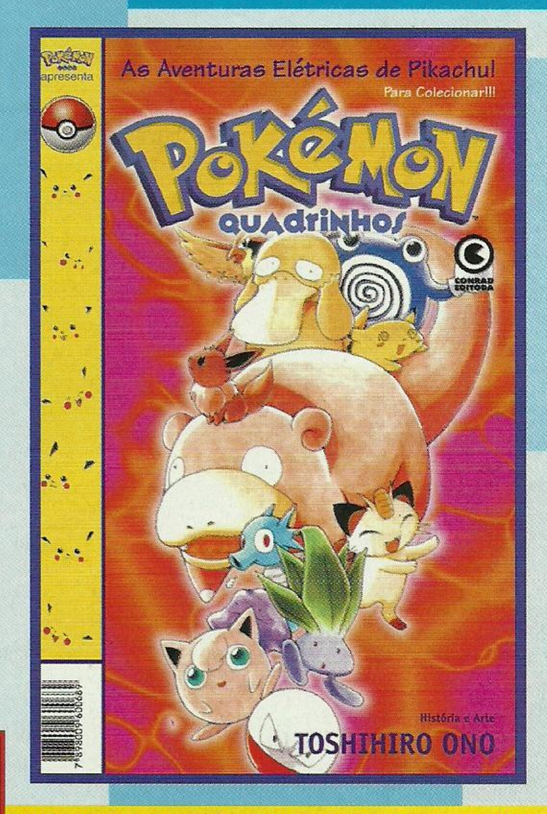
ELES VOLTARAM!!!

OS GIBIS MAIS QUENTES DO MOMENTO ESTÃO NAS BANCAS DE NOVO! NÃO PERCA!











DONKEY KONG 64

JOGUE O CLÁSSICO ARCADE DONKEY KONG

Você terá primeiro que completar o DK's Barrel Blast dentro do Frantic Factory e uma alavanca irá aparecer. Mova-a na frente do Arcade Donkey Kong para jogá-lo. Agora você precisa vencer todos os estágios (quatro ao todo), depois vença o game mais uma vez para pegar a moeda Nintendo. Agora tire fotos de seis banana Fairies com sua máquina. Depois, retornando ao menu principal, acesse o Mistery Menu e você poderá jogar a primeira versão de Donkey Kong quando quiser.

PEGUE O JETPACK

Depois de conseguir quinze Banana Medals, vá até Cranky e jogue o Jetpack Game. Para pegar a moeda Rareware, você precisa fazer 5000 pontos no jogo. Depois disso tire fotos de seis banana Fairies com sua máquina fotográfica para conseguir o Jetpack a qualquer momento no jogo. Apenas vá até o Mistery Menu para encontrar esta opção.





Tom Clancy's Rainbow Six

Escape dos Flashes de luz

Para que isso não aconteça, simplesmente coloque seus óculos de visão noturna (Night Vision Goggles) e você não verá a tela como um borrão. Basta retirá-los quando os efeitos das granadas (Flashbangs) acabarem.

Invencibilidade

Na tela de abertutra pressione C→ então segure Z e B e pressione rapidamente R1. Este código dará invencibilidade ao personagem.

Vá para a fase que quiser com estas Passwords

02 Red Wolf - 12D1S2Q22MQQ
03 Sun Devil - BJDBC3Q22WQQ
04 Eagle Watch - BZDBSMQZZ!QQ
05 Ghost Dance - CJTCCQQ2FGSQ
06 Fire Walk - K2TK65Q2F4SQ
07 Lion's Den - T2TT68QGF!WQ
08 Deep Magic - 5JR5L1QGGGSQ
09 Lone Fox - 52T572Q4G4SQ
10 Black Star - VJVVLJQGGWSQ
11 Wild Arrow - VZVVXMQ26!SQ
12 Mystic Tiger - VZRFTMQ2G8SQ



NAMCO MUSEUM 64

Galaga

Desarmando inimigos

A versão para Nintendo 64 tem o mesmo código que o Arcade. Na primeira fase permita que todos os inimigos entrem em formação, o inimigo abaixo à esquerda é a chave para o truque. Mate todos os outros inimigos exceto este. Depois de eliminar todos, coloque sua nave do lado inferior direito da tela. Permita que ele voe pela tela tentando atingi-lo com uma bomba. Quando ele passar por você não atire! Espere que ele passe novamente e no momento em que não estiver atirando acabe com ele nesta segunda chance. Isto irá tomar aproximadamente quinze minutos e desarmará todos os inimigos pelo resto do jogo.

Pole Position

Desarmando inimigos

Inicie a corrida com marcha lenta. Espere alguns segundos até alcançar 160 km/h ou mais. Então pressione R para mudar de marcha.

WINBACK: COVERT OPERATIONS

Força máxima

Com este truque você vai ter todas as armas do jogo com munição infinita. Na tela de Press Start (aperte Start) pressione rapidamente C→, C←, C→, C←, C↓, C↑, C↓, C↑, segure o botão L e pressione Start. Se o truque funcionar você ouvirá um som de tiro.



XENA WARRIOR PRINCESS: The Talisman of Fate

Jogue com Despair
No menu principal pressione →, →, ←, ←, →, ←, → depois faça C←,C→,C←,C→ para usar Despair. Um som irá confirmar o truque.

Jogue com o coelhinho Despair
Pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, C←, C↑, C→, C↓ no menu principal. Um som confirmará o truque. Selecione Despair e ele aparecerá com roupa de coelho.

Titan mode
No menu principal pressione →, →, ←, ←, →, ←, →. Se a dica funcionar você ouvirá um som. Então para acessar este modo de jogo dificílimo pressione: C↑, C↓, C↑, C↓.

Lute com Gabrielle em vez de Hope
Pressione →, →, ←, ←, →, ←, → e C← quatro vezes no menu principal. Um som confirmará o truque.





Códigos
Para acessar o menu de truques, selecione Options e então faça os códigos secretos (Secret Codes).



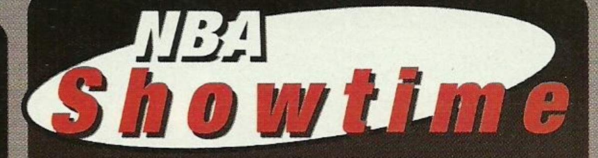
- Superpulos - MOON
- Pulos com mola - ALLJUMP
- Jornal enorme - SUNDAY
- Avanço de Frames (C→ avança) - UNTIMED
- Objetos invisíveis - JUMBLE
- Seleção de fases - MAXSUBS
- Seleção de fases - OBVIOUS
- Jogar jornais aleatoriamente - RANDOM
- Foguetes - GOFAST
- Obstáculos gritantes - SCREAM
- Mostre todos os Headlines - HEADLINE
- Movimento lento - WAKING
- Papergirl pequena - LITTLE
- Jogar jornais para trás - BACKWARD
- Modo Turbo - RUSH
- Jornais ilimitados - NOBUNDLE
- Jogar jornais para frente - FRONTS
- Sons de desenho animado - THUNK











Códigos para o Tonight's Matchup
Na tela do Tonight's Match Up faça os códigos com os botões de Turbo Shoot e passe (Pass) apertando quantas vezes precisar e utilizando o direcional ou analógico na direção indicada.



Tournament Mode
1-1-1 Baixo

Mostrar a porcentagem de lances
0-0-1 baixo

Mostrar Hotspot
1-0-0 baixo

Sem Hotspot (O outro jogador tem de concordar)
2-0-1 cima

Modo cabeção
2-0-0 direita

Uniforme do time
4-3-0 direita

Uniforme Midway
4-0-1 direita

Uniforme time da casa (Home)
4-1-0 direita

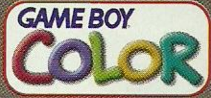
Uniforme time visitante
4-2-0 direita



Abandonar a fase
Segure Select e aperte A + B durante o jogo.



Star Wars – Episódio I – Racer



Largada esperta

Quando o relógio da largada chegar ao número 1, pressione Start para pausar. Então aperte START e A ao mesmo tempo e você irá queimar a largada. Ótimo para Pods com baixa aceleração.

Recarregue seu Pod

Para recarregar o seu Pod, segure o freio enquanto estiver correndo. Seu veículo perderá a velocidade por algum tempo, mas fará uma grande diferença na hora de passar pela linha de chegada.

Cortando caminho em Tatoonie

Na terceira fase das corridas em Tatoonie existe um caminho mais rápido no lado esquerdo da longa reta. Use-o e faça um ótimo tempo.

Rocket Robot on Wheels

Entrada secreta em Clowny Island

Vá para dentro das dunas e depois desça a rampa para a direita. Você encontrará um bastão com abelhas. É só ir em direção a ela.



Turok Dinosaur Hunter

Supercódigo

Pause o jogo e na tela de Enter Cheat, digite o supercódigo para seleção de fases, munição infinita, invencibilidade e muito mais: NTHGTHDGDCRTDTRK.

Toy Story 2



Truque para vidas infinitas

Primeiro entregue a orelha ao Sr. Cabeça de Batata e pegue o Cosmic Shield. Então vá para Al's Penthouse. Corra com o escudo para o local que está pegando fogo e pegue a vida extra. Saia e entre novamente no Al's Penthouse e repita o processo para pegar quantas vidas extras quiser.

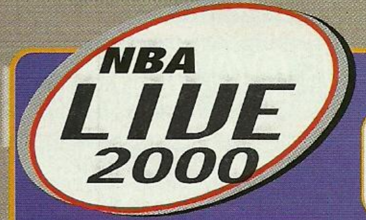
NBA COURTSIDE 2 FEATURING KOBE BRYANT

Códigos

Para ativar o Secret Room aperte C↑ e C↓ simultaneamente no menu principal. Depois de habilitar a área secreta use qualquer uma das seqüências a seguir. Você pode ativar apenas uma combinação por vez.



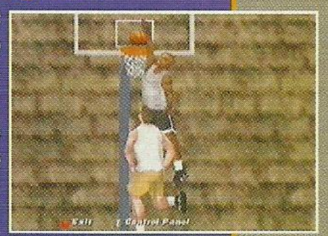
Pescoção – C↑, C↑, C↓, C↓, C↑, C↓
Time da casa fininho – C↑, C↓
Time visitante fininho – C↑, C→
Ambos fininhos – c-cima, C→, C↓
Time da casa cabeção – C↑, C↑, C↓
Time visitante cabeção – C↑, C↑, C↓, C←, C→
Ambos cabeçudos – C↑, C↑, C↓, C→, C↓





Pegue Michael Jordan como Free Agent

Entre no Game Setup e no modo de jogo escolha Michael Jordan in 1 ou 1 e derrote-o para que ele entre na lista Free Agent.



Encontre Isiah Thomas

Você tem que fazer quinze roubadas de bola no Superstar Level.



Gauntlet Legends

ANTI-MORTE PERMANENTE

Termine o game para receber o Anti-Death. Este item permite que você roube energia da Morte (Death).

TRANSFORME A MORTE EM COMIDA

Se você souber onde a Morte está escondida, não abra o container. Em vez disso use um Potion perto dela e ouça um grito. Abra o barril ou o baú para pegar uma fruta.

JOGUE COM FALCONESS

Vá até o estágio de bônus de Castle World. Pegue cinqüenta moedas para liberar o Falconess na tela de seleção de personagens. Ela tem os mesmos ataques turbo da Valkyrie.



MATANDO A MORTE

A Morte (Death) morrerá quando tiver 100 HP ou for atingida por uma poção.

O MACHADO DE GELO DE UNTAR

Dá pra encontrar o Ice Axe of Untar no Treasury Level do Valkyrie's Castle. Esta arma é útil para derrotar o Red Dragon na Warrior's Mountain.

A CIMITARRA DE RASHA

A Scimitar of Rasha pode ser encontrada na fase das cavernas da Warrior's Mountain. Esta arma é útil para derrotar a Chimera no Valkyrie's Castle.

A CHAMA DE TARKANA

A Flame of Tarkana pode ser encontrada no Spire Level da cidade Skytown. Útil para derrotar Yeti em Ice Domain.

ESTOCANDO VIDA

Se você está andando por aí com pouca vida retorne à primeira fase Mountain Kingdom. Jogue esta fase repetidamente até pegar aproximadamente 500 health/5 Potions. Se você pegar itens e salvá-los pressionando R poderá vendê-los depois e pegar mais Gold para comprar Power-ups e mais Health. O segundo nível da Mountain Kingdom é um bom lugar para pegar 2000 Gold. No entanto é uma fase mais difícil que a primeira.



The Legend of Zelda: Link's Awakening

Música alterada

Para mudar a música de fundo em algumas partes do jogo na tela de seleção de arquivos, comece uma nova partida e entre com o nome ZELDA.



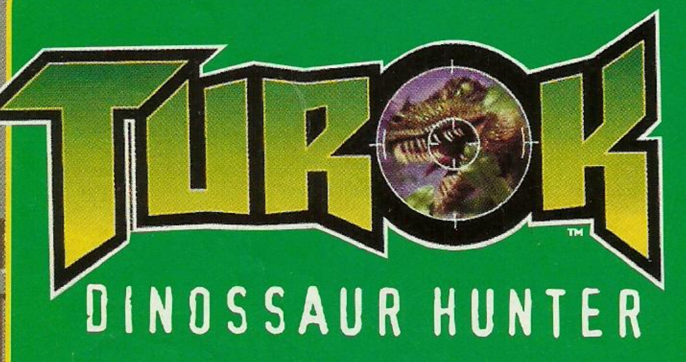


NINTENDO 64

DIDDY KONG RACING

Daniel S. Santos Ibiúna/SP
Como encontrar o quinto mundo (Future Fun Land)?

Para encontrar o quinto mundo é preciso ganhar os quatro amuletos dos chefes, derrotar o Wizpig pela primeira vez e ganhar os quatro troféus de ouro. Agora, siga até o painel dos troféus que está do lado direito da praia (onde antes havia quatro pontos de interrogação). Você encontrará o mundo Future Fun Land.

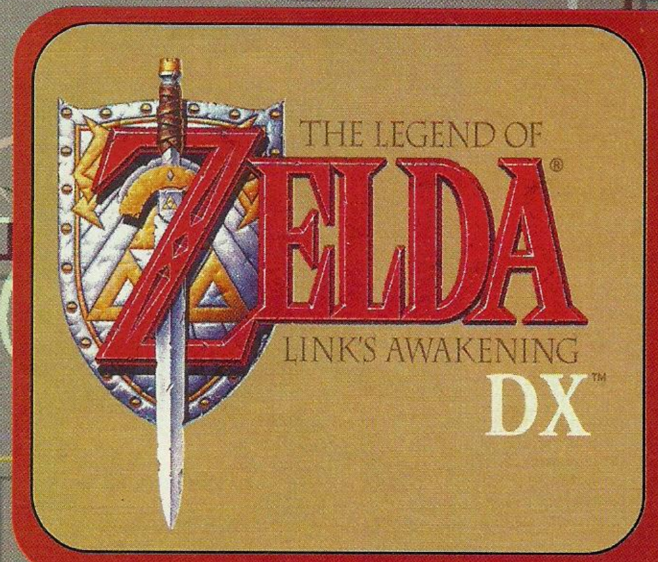


NINTENDO 64

Turok: Dinosaur Hunter
Giuliana Luzzi São Paulo/SP
Como pegar a peça do Chronoscepter no Level 3?

No Level 3, olhe para o segundo Save Point. Vire para a direita e siga até chegar em uma área com diversas plataformas. Cuidadosamente, pule de plataforma em plataforma até ter a opção de seguir em frente, ir para a esquerda ou para a direita. Pegue a esquerda. Continue pulando de plataforma em plataforma, descendo pelo lado esquerdo da área. Quando chegar embaixo, olhe para a esquerda: você verá algumas trepadeiras. Corra e pule na direção destas trepadeiras e escale até o topo da montanha. Ande para frente para pegar a terceira peça do Chronoscepter.





The Legend of Zelda: Link's Awakening
Mara da Silva Rocha Fortaleza/CE
Como encontro a chave do Level 7 (Bird Key)?

Depois de localizar o galo (Rooster) em Mabe Village, vá para nordeste para localizar a Tal Tal Mountain Range. Ao chegar nas montanhas, suba até a cachoeira que você desceu para encontrar o Level 4#. Da cachoeira, siga para a direita e suba uma longa escada. Depois, vá para a esquerda para localizar a Hen House. Entre na caverna que fica logo abaixo da Hen House. Siga o caminho com o galo até localizar o baú com a chave do Level 7# (Bird Key).

Tudo sobre o universo Pokémon
você só encontra na sua revista favorita.

E agora ela é quinzenal!

POKÉMON TOON MISTY E AS IRMÃS SENSACIONAIS

OFICIAL POKÉMON CLUB

nº 8
R$ 3,90

CONRAD EDITORA

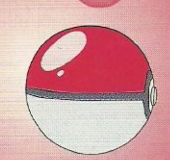
AGORA QUINZENAL!

Estampas Ilustradas
conheça as cartas mais preciosas

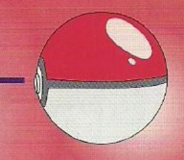
PASSATEMPOS
NOTÍCIAS

diversão total!
Novidades que não acabam mais

POKÉFÃ
Falamos com Mano Junior (ele canta a música do filme)



A número oito já está nas bancas.






COMPUTER